Grátis! Mini-Pôster com a garota do mês

SUPER GAMEPOWER

DETONADOS!

✓ **Prince of Persia The Two Thrones**

100 % completo, mais de 480 fotos e com os 2 finais.

✓ **Gun**

Um jogo de ação e aventura com foco nos tiroteios, até parece um **Grand Theft Auto**, só que no Velho Oeste!

1573 DICAS!!!

- Half-Life 2
- 50 Cent: Bulletproof
- Mario Party 7, Fire Emblem: Path of Radiance
- Shadow the Hedgehog, True Crime: New York City

E Mais...

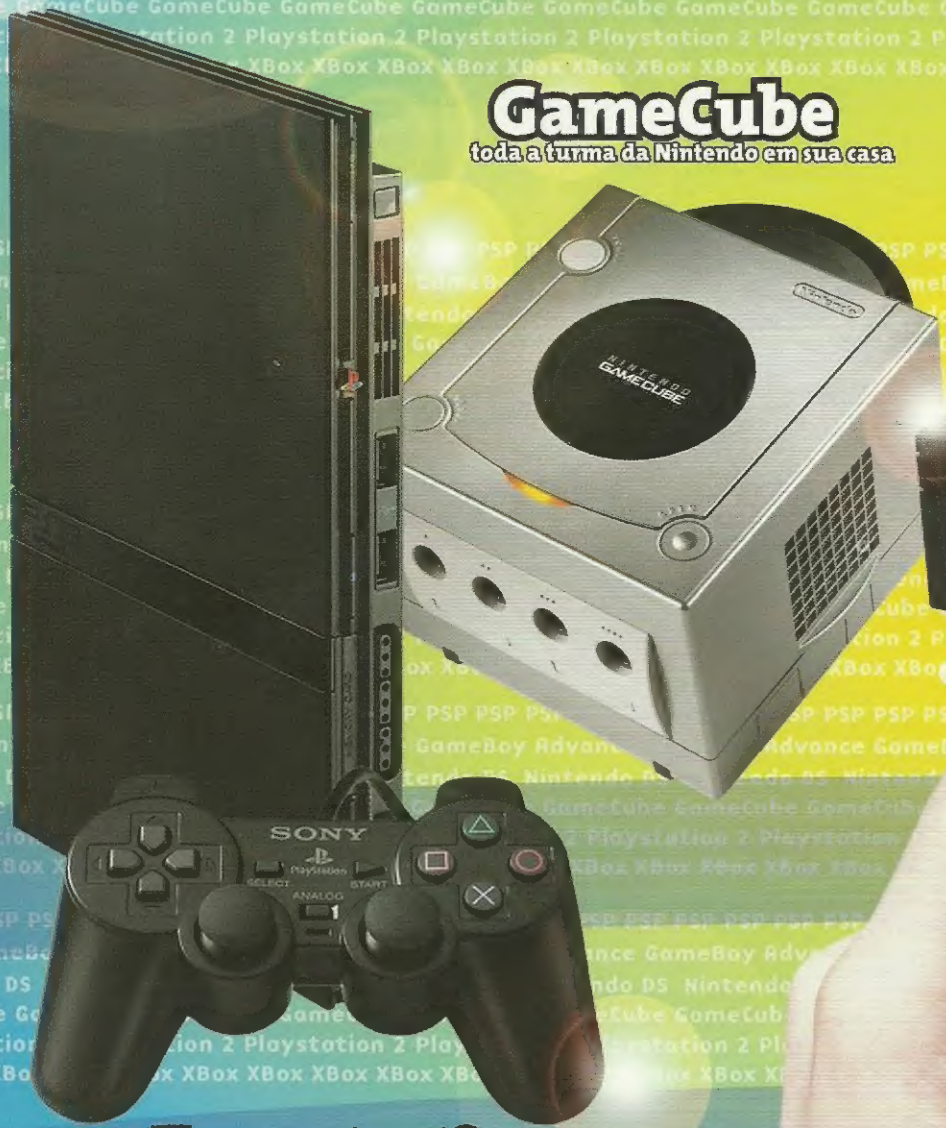
+ PROMOÇÃO + PLAYSTATION 2 !!!

EDITORA OPTION
Nº 129
R$ 6,90
POOL editora
ISSN 0104-611X
9 770104 611006 700129

Diversão ao seu alcance

GameCube
toda a turma da Nintendo em sua casa

Xbox
consulte nossas promoções



Playstation 2
adquira este campeão de vendas

PSP
ponha a mão no seu

* Cadastro sujeito a aprovação. Financiamento em até 12 x no cheque ou carnê através da financiadora Losango

Losango
Muito mais que crédito.

aceitamos os cartões: REDE SHOP, MasterCard, VISA Electron, VISA, Diners Club International, Maestro

todas mercadorias podem ser parceladas em até 3x sem juros no cartão

é na

SS GAMES

os melhores games e acessórios por um preço que cabe no seu bolso

Nintendo DS

compre já o seu

GameBoy Advance SP

Grande variedade de cores

Faça seu financiamento sem sair de casa!

Faça seu cadastro por telefone e tenha acesso ao nosso super financiamento em até 12 vezes*

www.ssgames.com.br

Vd. Sta Ifigênia, n 70, a 50 m. do Metrô São Bento

tel.: (11) 3328 6801 / 3328 6802

3328 6803 / 3228 7679 / 3313 8449

Entregamos para todo o Brasil via Sedex

NaçãoDesign.com.br

Sumário

XBOX 360

Medal of Honor: Airbone 12
Top Spin 16

PLAYSTATION 3

Medal of Honor: Airbone 12

PC

Curious George 14
Cars 16
Evolution GT 16
Greg Hastings' Tournament Paintball Max'd 18

XBOX

Curious George 14
Cars 16
Evolution GT 16
Greg Hastings' Tournament Paintball Max'd 18

NINTENDO DS

Curious George 14
Top Spin 16
Star Trek: Tactical Assault 18
Finding Nemo: Escape to the Big Blue ...18
Greg Hastings' Tournament Paintball Max'd 18

PLAYSTATION 2

.hack 14
Curious George 14
Cars 16
Evolution GT 16
Neon Genesis Evangelion: GoS - Special Edition 18
Greg Hastings' Tournament Paintball Max'd 18

GAME BOY ADVANCE

Curious George 14
Top Spin 16
Greg Hastings' Tournament Paintball Max'd 18

PSP

Star Trek: Tactical Assault 18
Greg Hastings' Tournament Paintball Max'd 18

GAME CUBE

Curious George 14
Cars 16
Evolution GT 16
Greg Hastings' Tournament Paintball Max'd 18

DETONADOS

Gun 34
Prince Of Persia: The Two Trhones 48

FLASHBACK

ActRaiser 72

DICAS

PlayStation 2
Need For Speed Most Wanted 26
Tony Hawk's American Wasteland 26
Cabela's Dangerous Hunts 2 27
The Chronicles Of Narnia: The Lion, The Witch And The Wardrobe 27
Ed, Edd n Eddy: The Mis-Edventures 27
The Incredibles: Rise Of The Underminer 27
King Kong 27
Prince Of Persia: The Two Thrones 29
True Crime: New York City 29
Crash Tag Team Racing 30
The Matrix: Path Of Neo 30
50 Cent: Bulletproof 30
Aeon Flux 30
Call Of Duty 2 30
Condemned: Criminal Origins 30

GameCube
Need For Speed Most Wanted 26
Tony Hawk's American Wasteland 26
Cabela's Dangerous Hunts 2 27
The Chronicles Of Narnia: The Lion, The Witch And The Wardrobe 27
Ed, Edd n Eddy: The Mis-Edventures 27
The Incredibles: Rise Of The Underminer 27
King Kong 27
Prince Of Persia: The Two Thrones 29
True Crime: New York City 29
Crash Tag Team Racing 30

GameBoy Advance
Donkey Kong Country 3 31
Sky Dancers 31
Mario Tennis: Power Tour 31
Final Fantasy 4 Advance 31
The Bible Game 31
Big Mutha Truckers 31

Nintendo DS
Metroid Prime Pinball 31
Shrek SuperSlam 31
Trauma Center: Under The Knife 31
Zoo Tycoon DS 31

XBox
Need For Speed Most Wanted 26
Tony Hawk's American Wasteland 26
Cabela's Dangerous Hunts 2 27
The Chronicles Of Narnia: The Lion, The Witch And The Wardrobe 27
Ed, Edd n Eddy: The Mis-Edventures 27
The Incredibles: Rise Of The Underminer 27
King Kong 27
Prince Of Persia: The Two Thrones 29
True Crime: New York City 29
Crash Tag Team Racing 30
The Matrix: Path Of Neo 30
50 Cent: Bulletproof 30
Aeon Flux 30

XBox 360
Need For Speed Most Wanted 26
Tony Hawk's American Wasteland 26

PSP
Crash Tag Team Racing 30

PC
The Matrix: Path Of Neo 30

GameShark
PlayStation 2
Prince of Persia: The Two Thrones 32
Gauntlet: Seven Sorrows 32
King Kong 32
Combat Elite: WWII Paratroopers 32
True Crime: New York City 32

GameCube
The Chronicles of Narnia 32
Pac-Man World 3 32
Super Mario Strikers 32
Prince of Persia: The Two Thrones 32
Need For Speed: Most Wanted 32
Shadow the Hedgehog 32
07: From Russia with Love 33
X-Men Legends II: Rise of Apocalypse 33
The Incredibles: Rise of the Underminer 33
Gun 33
Choas Field 33

GameBoy Advance
Totally Spies 33
Hi Hi Puffy: Kaznapped 33
ZatchBell! Electric Arena 33
King Kong 33

Carta do Chefe

Pois é galera, acabaram as férias e o batente vai recomeçar! Mas não precisam ficar desanimados porque não vai faltar um joguinho aqui outro ali, afinal de contas quem sobrevive sem um bom divertimento? Eu é que não sou. Junto com a volta às aulas a galera voltou com tudo. Para começar, atendendo a inumeros pedidos abrimos espaço para a garota do mês, e que garota... Sendo o nosso primeiro detonado para XBox 360, retornando para a Babilônia com sua amada Kaileena, está o Prince, com os dois finais e mais de 480 fotos. Logo em seguida vem o Gun, jogo que vem subindo nas cotações por ter muita ação e aventura, além de parecer um Grand Theft Auto com um mapa imesno e uma estrutura de missões similar. Só que em vez de carros, há cavalos, e todo o clima lembra os famosos filmes de bangue-bangue. Deixando um pouco o Velho-Oeste e se dirigindo para uma época mais futurista, damos de cara com um dos melhores títulos para o XBox Half-Life 2, típico jogo de tiro em primeira pessoa, com combates alucinantes e armas para dar e vender. Ainda para Xbox, temos 50 Cent: Bulletproof, Shadow the Hedghog e True Crime: New York City. O primeiro aparece também no PlayStation 2 mas o segundo e terceiro aparecem no PlayStation 2 e no GameCube. E falando em Game Cube, o console quadradinho este mês arrepiou com Fire Emblem: Path of Radiance, estratégia e RPG em um jogo que já faz 15 anos e sai do portátil GameBoy Advance para estrear no Cube. Não podemos esquecer é claro do bombeiro mais cativante do mundo que todo ano começa com um Mario Party, e vem sendo assim desde 1999, este já é o Mario Party 7. Bom galera, acho que já me empolguei demais, é melhor agora eu parar de falar um pouco e deixar vocês curtindo a edição. Até a próxima...

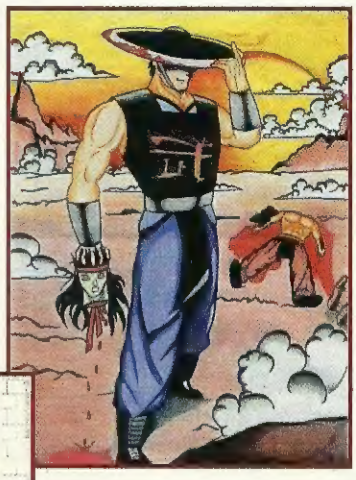
Chefe

Arte no Envelope

E aí galera? Já estão com o lápis e papel na mão? Já estão rabiscando os desenhos que farão parte da nossa página do próximo mês? Estão esperando oquê? Mande logo e concorra a uma assinatura semestral da Melhor Revista de Games do Brasil.

PREMIADO

Que Lara heim! De matar qualquer cidadão, isto é que é uma "Mulher de Peito"! Leva o prêmio do mês Ronaldo Sérgio Mandú de Barroso, MG.



Que desenho lindo este Mortal, todo mundo adorou. Jean Carvalho Santos de Simão Dias, SE.

Esta Larinha também está uma graça. Luciano Luiz dos Santos de Francisco Beltrão, PR.

Belo traço em preto e branco com um toque especial de vermelho, Adoramos! Rodrigo Cezar F. Toledo de Mogi das Cruzes, SP.

Mande sua Arte no Envelope para a redação da *SuperGamePower*
Rua Isabel de Góis nº 11, bl3, cj 93 - Cep 04173-150
Jd. Botucatu - São Paulo - SP

E agora? Oque este Chefe está fazendo com a gente? Magno de Souza Santos, de Zerão.

Que bela dupla! Frodo de O Senhor dos Anéis e Harry Potter. Pelo Eduardo Silva do Nascimento de Betim, MG. Aníás Edu, obrigaão pela força!

Dragon Ball Z está aqui de novo! Everton Matheus Conceição do Bomfim de Simão Dias, SE.

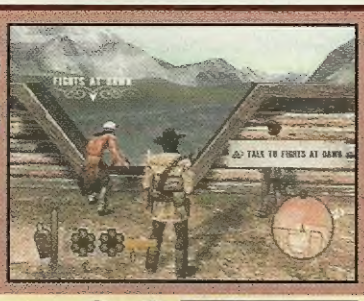
RANKING DOS MELHORES

Segundo os críticos da SuperGamePower

1 GUN

Xbox 360 PS2 Xbox GC PC

Gun, um jogo de ação e aventura, com foco nos tiroteios. Até parece um Grand Theft Auto, e, de fato, os dois títulos têm mais em comum, como um mapa imenso e uma estrutura de missões similar.



2 PRINCE OF PERSIA: THE TWO TRHONES

PS2 Xbox GC PC

Prince of Persia nasceu no PC em 1989. Modernizado o personagem e a história do príncipe guerreiro virou uma trilogia, que termina com The Two Thrones.

3 HALF-LIFE 2

Xbox

Half-Life 2 é um dos mais conhecidos jogos de computador e foi um dos melhores de 2004. Agora, toda essa banca foi transportada para o Xbox de forma surpreendente.

4 RESIDENT EVIL 4

PS2

Depois de aparecer no GameCube no começo do ano, um dos melhores games do ano mostra serviço no console da Sony, com extras que faz valer a pena jogar de novo.

5 SHADOW OF THE COLOSSUS

PS2

Game verdadeiramente cinematográfico e, mais ainda, provoca emoções genuínas. Um jogo nunca se aproximou tanto da arte.

6 SOCOM 3: US NAVY SEALS

PS2

Desta vez, o jogo campeão da rede online do PlayStation 2 trouxe diversas modificações que trouxeram ainda mais tática e diversão.

7 THE WARRIORS

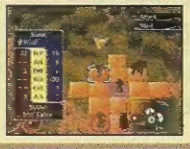
Xbox PS2

O filme clássico virou um jogo e tanto pelas mãos da Rockstar, produtora de GTA. Controlando uma gangue, o jogador trará o caos para as ruas de Nova York.

8 FIRE EMBLEM: PATH OF RADIANCE

GC

A série Fire Emblem já tem mais de 15 anos e agora, o GameCube ganhou uma versão da franquia, com todos os pontos fortes que fizeram a fama desse que é um dos jogos de estratégia símbolo da Nintendo.



9 MARIO PARTY 7

GC

Esta versão traz mais algumas novidades, como a possibilidade de jogar até oito participantes ao mesmo tempo, sendo que cada duas pessoas dividem cada um dos quatro controles.

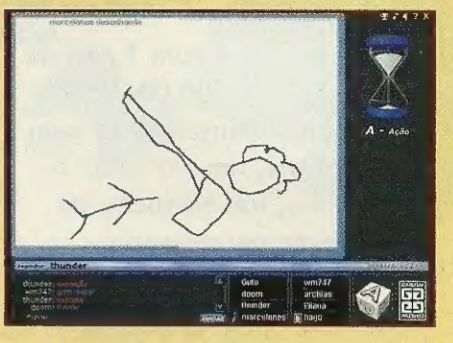
10 NEED FOR SPEED: MOST WANTED

Xbox 360 Xbox PS2 PC GC

A série Need for Speed ganha nova vida trazendo a jogabilidade vencedora de Hot Pursuit. Corra que a polícia vem aí!

SGP NA REDE

Imagem & Ação, um dos mais populares jogos de tabuleiro, agora também pela Internet



Sai o lápis, entra o mouse. O Gametrack, único portal brasileiro especializado em jogos para usuários de banda larga, acaba de colocar no ar Imagem & Ação, jogo que está completando vinte anos de sucesso. Trazido para o Brasil pela Grow, Imagem & Ação é considerado um clássico dos jogos de tabuleiro, com mais de 30 milhões de unidades vendidas em todo o mundo. A versão online desenvolvida pela Devworks, responsável pelo portal Gametrack, reproduz fielmente as regras do Imagem & Ação tradicional. Cada partida deve ser jogada por quatro a oito internautas, que formam duas equipes. A cada rodada, um jogador "tira" uma carta com uma palavra ou expressão de uma das seis diferentes categorias do jogo: "Pessoa, lugar ou animal" (incluindo suas partes e características), "Objeto" (coisas que podem ser vistas ou tocadas), "Ação" (verbos ou expressões que designam uma ação), "Difícil" (palavras ou expressões difíceis de todas as categorias), "Lazer" (nomes de filmes, livros, esportes etc.) e "Mix" (palavras de qualquer categoria). A partir daí, o jogador começa a correr contra a ampulheta, que marca o tempo disponível para que ele "traduza" com desenhos a palavra ou expressão sorteada. Mais do que a habilidade para desenhar com o mouse, o usuário deve usar a criatividade para se fazer entender. Acompanhando em tempo real a elaboração do desenho, os demais membros da equipe precisam adivinhar a expressão ou a palavra correta e digitá-la na área de chat da tela. Sempre que alguém acerta, a equipe avança no tabuleiro virtual. Vale a pena Conferir!

GEMETRACK

www.gametrack.com.br

CLASSIFICADOS

Vendo 1 Dreamcast com 23 CDs alternativos e 2 Originais, com 2 controles e VMU na caixa com 1 ano de uso, por R$ 300,00. Vendo também 1 Nintendo 64 com 1 controle, um cartucho de memória, um cartucho de expansão de memória - Perfect Dark imperdível por apenas R$ 150,00.
Tratar com Alexandre
Tel. (0xx21) 3875-6719
Celular (0xx21) 9415-0261

Vendo um GameCube com 1 controle, Memory Card e 2 jogos (Fifa 2002 e O Senhor dos Anéis o retorno do Rei) por R$ 600,00.
Tratar com Rafael
Tel.: (0xx11) 6147-5383

Compro The Legend of Zelda: Majoras Mask.
Tratar com Rafael
Tel.: (0xx11) 5611-1633

Vendo Volante DreamCast Wheel Original da Sega na caixa, com manual de instruções em português por R$ 150,00 ou troco por Volante Logitech G.T. Force p/ PS2. Tratar com Rodrigo
Tel. (0xx11) 6407-7222 ou (0xx11) 9314-7158

SuperGamePower
Rua Isabel de Góis, 8, Bl.3 Cj. 93
Jd. Botucatu - Cep 04173-150
São Paulo - SP

SGP Responde

E aí redação, tudo em cima? Gostaria de umas diquinhas antigas, de **Digimon World 2** para **PlayStation**. Pode ser?

Walter Santos
Mogi das Cruzes - SP

MK: *Pode sim.*

Compre todos os itens para pegar Digimons
Depois de pegar as peças do gerador na primeira sala do Dome, converse com o homem no canto superior direito. Ele venderá todos os itens que você poderá comprar quando se juntar a um clube.

Avançar de level rapidamente
Não fuja das batalhas, assim você ganhará mais Experience Points. Além disso, lute contra Digimons mais fortes para obter ainda mais pontos. Depois de derrotar Leomon na primeira Dungeon, você poderá voltar e lutar contra cinco Gazimon e um Gazimon de level 5. Depois de derrotá-los, você receberá 39 Experience Points e 260 Bits. Obs.: só execute esse truque quando você tiver ao menos um ou dois Champion Digimons, pois os inimigos citados são muito difíceis de derrotar.

Digivolvimento
Todos os Digimons evoluem nos levels 11, 21 e 31.

Pontos por digievolução
Os Digivolution Points determinam qual digimon você terá quando se digivolver no futuro. O único jeito de pegar DP é por meio do item DP Up ou no esquema de DNA Digivolution. É melhor digivolver com a DNA, pois ela torna seu monstrinho mais forte.

Gente estou com uma grande dificuldade para jogar **Twisted Metal: Black**, do **PlayStation 2**, uma dica seria de muito grande ajuda..

Marcos Freitas
Belo Horizonte - MG

Jogue com Warthog
Entre no Modo Story, selecione qualquer personagem e vá para a periferia, no segundo level. Siga até o morro com a roda-gigante e olhe para a fumaça saindo do prédio. Salte do morro onde está para o prédio à direita dessa construção com fumaça saindo. Pegue velocidade e tente aterrisar no meio do prédio. Você atrqavessará o prédio e verá algo que lembra o painel de um computador. Atire ali para jogar com Warthog.

E aí galera, podem me passar alguns macetes para jogar **Sonic Adventure 2** do **Dreamcast**?

Fábio Herculano
Salvador - BA

Dark Garden
Crie um Dark Chao com um dos três personagens Dark. Treine e alimente o bichoinho com freqüência para que ele eventualmente se desenvolva (criando um casulo em forma de lágrima). Quando ele finalmente evoluir, deverão aparecer escadas, no Chao Lobby que levam para o Dark Garden.

Último Level
Complete o Modo Story nos lados Hero e Dark. Então entre no Modo Story, e a opção Last Stage? aparecerá no menu entre as seleções de Hero e Dark.

AKIRA E AGORA

Que beleza. Parece que a redação finalmente resolveu me dar um pouco de sossego, pelo menos nesse início de ano, já que foram muitos poucos erros na edição passada de SuperGamePower. Mas, mesmo assim, apareceram alguns probleminhas de sempre. Na página 10, sobre a matéria de Circuito Aberto, no texto da esquerda, em verde, a palavra "destaque" saiu separada, sabe lá por que. E, no início do texto, faltou um espaço no "18e 20 de novembro". Já na página 16, o título correto de "PlayStation 3 pode não ter trava e região" é "trava de região". E já no finalzinho da revista, na matéria de Flashback, saiu um "Soul Calibru" no início do texto. Ora, como todos sabem, é "Soul Calibur". É isso, pessoal.

Escreva sempre para a *SuperGamePower*, a melhor revista de games do planeta!!! O Chefe quer saber sua opinião sobre o que rola na revista.

SUPERGAMEPOWER
Rua Isabel de Góis 8, Bl. 3 Cj. 93
Jd. Botucatu - São Paulo - SP
CEP 04173-150

PROMOÇÃO

UMA MISSÃO PARA GORDON FREEMAN.

A foto é apenas ilustrativa

Em Half-Life 2, magnifico jogo vindo do PC, Gordon Freeman é transferido para a Cidade 17, em uma época em que os alienígenas controlam o mundo, e luta ao lado de um grupo rebelde. Invente uma grande missão ou um grande desfecho para esta história e leve um Play 2 para casa.

UMA MISSÃO PARA GORDON FREEMAN. SUPER GAMEPOWER

Envie este cupom até 10 de abril de 2006.

Nome:_____ Idade:_____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado: _____

Cep:_____ Tel. _____

e-mail: _____

Uma missão para Gordon Freeman.

_____

_____

_____

Vencedor da Promoção Edição 126

Novidade da Tokyo Game Show?
Frase: Jogos do Mario Bros, como a Nintendo não participa de uma feira destas... tá de brincadeira né! Realmente, acho foi só o que faltou na Tokyo Game Show, A Nintendo.

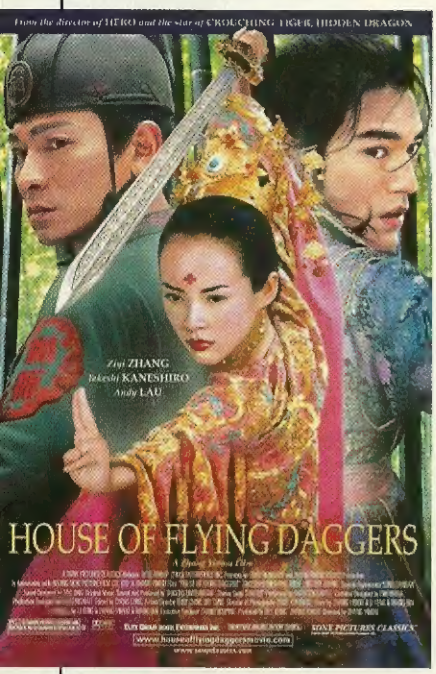
Maria das Dores Pinto - Piuí - MG

REGULAMENTO

1. Essa promoção é válida em todo o território nacional no período compreendido entre 25/01/2006 e 10/04/2006.
2. Os participantes da promoção deverão escrever (em no máximo 3 linhas) uma frase contendo: Uma Missão para Gordon Freeman. E enviar por carta, contendo nome completo, endereço, telefone, data de nascimento e CPF. Na hipótese de o participante ser menor de 18 anos, deverá enviar, juntamente com os dados acima, o nome e CPF do responsável.
3. Cada participante poderá enviar quantas cartas quiser, desde que seja uma por envelope, contendo as informações do Cupom. As cartas deverão ser nominais à "Uma misão para Gordon Freeman". – Rua Isabel de Góis, 8 Bl 3 Cj 93 – Jardim Botucatu – São Paulo - SP - Cep 04173-150.
4. Não é necessário que os participantes adquiram a revista para participar da promoção. Pode-se tirar cópias do cupom ou escrever os dados solicitados no cupom em um papel à parte.
5. As descrições serão julgadas pela redação da SuperGamePower. Serão decisões definitivas e em caráter irrevogável, observando-se os seguintes critérios de julgamento: originalidade, criatividade e adequação à proposta da promoção.
7. Os participantes cedem desde já à Editora Option, definitivamente, todos os direitos autorais patrimoniais das descrições enviadas, sem que isso acarrete em ônus de qualquer espécie para a Editora.
8. Somente serão aceitas as cartas com selo de postagem carimbado até o dia 10/04/06, sendo automaticamente descartadas as cartas enviadas após esse prazo.
9. O resultado será publicado na edição 132 da revista SuperGamePower. Os prêmios serão entregues até o dia 25/06/06.
10. Não poderão participar dessa promoção os parentes e funcionários das empresas envolvidas na promoção.
11. O prêmio não poderá ser revertido em dinheiro ou trocado por outro prêmio.

Presidente da divisão de videogames diz que a data do PS3 já pode ser definida

O presidente da Sony Computer Entertainment, Ken Kutaragi, disse que a data de lançamento do PlayStation 3 já pode ser definida. A afirmação foi feita na CES, tradicional feira de eletrônico dos EUA, durante a conferência que definiu os padrões técnicos do Blu-Ray, o sistema de mídia que pretende substituir o DVD e que será usado no novo videogame da companhia. Na feira, a Sony, Fox e Paramount anunciaram os primeiros filmes no formato de nova geração, em alta resolução, como o Clã das Adagas Voadoras e Falcão Negro em Perigo.



Microsoft lançará um leitor externo de HD DVD para o Xbox 360

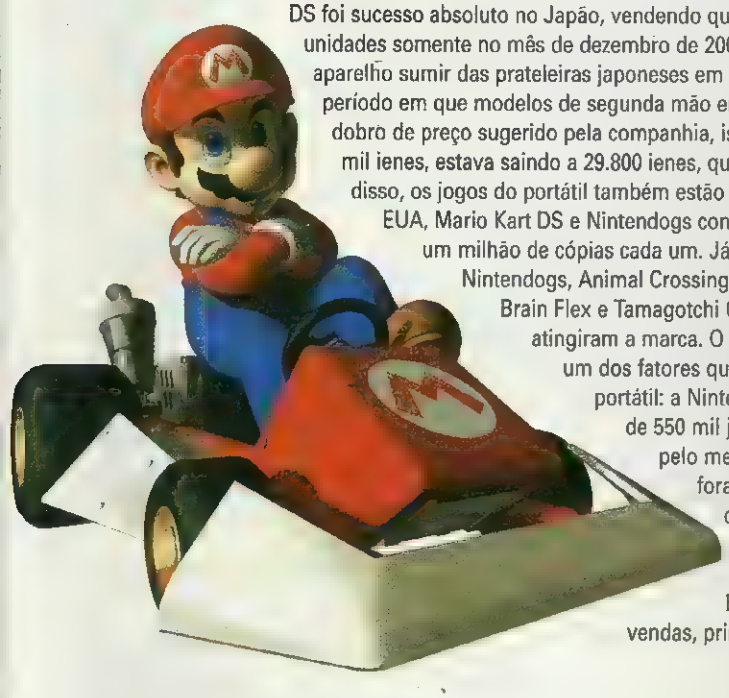
A Microsoft anunciou na CES, tradicional feira de eletrônico dos EUA, que o Xbox 360 ganhará um leitor externo de HD DVD até o final do ano. A mídia é um dos candidatos a substituir o atual DVD e briga pelo posto com o Blu-Ray da Sony. Esse leitor será usado, por enquanto, apenas para filmes em alta definição. A CES foi palco para outras declarações da Microsoft, como, por exemplo, o abandono da meta de três milhões de consoles nos três primeiros meses de lançamento do Xbox 360. Até agora, a companhia conseguiu entregar para as lojas apenas 1,3 milhão de consoles. Para melhorar esse quadro, mais uma fábrica passará a montar o produto. As outras duas já operam com capacidade de produção de 100%. Com isso, a Microsoft pretende entregar entre 4,5 milhões e 5,5 milhões de consoles até o final de junho. Até essa data, o console também terá cerca de 50 jogos disponíveis. Durante o evento, Bill Gates e Steve Ballmer jogaram Fight Night Round 3 da Electronic Arts. O Muhammand Ali de Gates saiu vencedor diante do Joe Frazier de Ballmer. Por falar em jogos de luta, o clássico Street Fighter II será um dos jogos disponíveis na Xbox Live Arcade. A Microsoft também fechou uma parceria com a MTV americana e lançará um serviço online de distribuição de música e conteúdo do canal musical, chamado de Urge.

O ano de 2005 está marcado por videogames

Segundo institutos de pesquisas, o ano de 2005 foi bom para os videogames. Nos EUA, segundo a NPD Group, o mercado movimentou 10,5 bilhões de dólares, um pequeno crescimento em relação a 2004, que fechou com 9,9 bilhões de dólares. Os portáteis puxaram o crescimento, melhorando 42% ante o ano anterior. Os novos Nintendo DS e PSP ajudaram a movimentar 1,4 bilhão de dólares. Mas, nos EUA, o Game Boy Advance ainda é o rei dos videogames de bolso, com 52% de participação. Segundo analistas, os novos portáteis trouxeram um público mais velho para o setor. Já no setor de consoles de mesa houve uma queda e o principal responsável foi a Microsoft, segundo o relatório. O seu novo Xbox 360 está em falta e o atual Xbox teve seu interesse diminuído. Já no Japão, segundo estudos da Enterbrain, o mercado cresceu 6,2%. O responsável maior pelo melhor desempenho do mercado foi o Nintendo DS, que ajudou o setor de hardware chegar a 1,4 bilhão de dólares, aumentando 46,9% em relação a 2004. O mercado japonês movimentou, no total, 3,9 bilhões de dólares. O videogame mais vendido foi o DS, com quase quatro milhões de unidades comercializadas em 2005. Em segundo aparece o PSP, com 2,22 milhões, enquanto o terceiro colocado foi o PlayStation 2, com 2,13 milhões de unidades.

Nintendo DS é o videogame de maior sucesso de 2005

A Nintendo teve bons motivos para comemorar 2005 com os ótimos resultados de seu portátil DS. No total, o videogame de duas telas vendeu mais de 13 milhões de unidades desde seu lançamento, sendo 3,5 milhões na Europa, 4 milhões nos EUA e 5,44 milhões no Japão. Segundo a empresa, esse é o videogame que mais rápido vendeu 5 milhões de unidades no Japão, em cerca de 13 meses. O Game Boy Advance levou quase 15 meses e o PlayStation 2, 17 meses. O DS foi sucesso absoluto no Japão, vendendo quase dois milhões de unidades somente no mês de dezembro de 2005. Tanta procura fez o aparelho sumir das prateleiras japoneses em meados de janeiro último, período em que modelos de segunda mão eram vendidos por quase o dobro de preço sugerido pela companhia, isto é, em vez de custar 15 mil ienes, estava saindo a 29.800 ienes, quase 260 dólares. Além disso, os jogos do portátil também estão vendendo muito bem. Nos EUA, Mario Kart DS e Nintendogs conseguiram o feito de vender um milhão de cópias cada um. Já na terra do sol nascente, Nintendogs, Animal Crossing: Wild World, Brain Age, Brain Flex e Tamagotchi Connection: Corner Shop atingiram a marca. O serviço online também foi um dos fatores que ajudaram no sucesso no portátil: a Nintendo anunciou que mais de 550 mil jogadores já o acessaram pelo menos uma vez. No total foram dez milhões de conexões para realizar partidas online. Como se não bastasse, o Game Boy Advance teve boas vendas, principalmente nos EUA.



Sony lançaraá PlayStation 2 temático junto com Final Fantasy XII

Sony lançará PlayStation 2 temático junto com Final Fantasy XII

A Sony Computer Entertainment anunciou que lançará um pacote especial do PlayStation 2, que virá com um emblema em relevo dos personagens Judge Masters e uma cópia do game Final Fantasy XII. O lançamento está previsto para 16 de março, no mesmo dia do jogo. Não há preço sugerido para o produto.

Curtas

• A Square Enix informou que já enviou para as lojas mais um milhão de cópias do filme Final Fantasy VII: Advent Children.

• A Square Enix comprou um novo sistema de captura de movimentos, que deverá ser usado nos jogos de PS3 e Xbox 360.

• Rachel Weisz, atriz do filme A Múmia, fará a voz de Lara Croft no novo Tomb Raider: Legends.

• A divisão de San Diego da Rockstar Games está contratando programadores para a nova geração de consoles.

• O filme Doom: A Porta do Inferno estréia em 17 de fevereiro no Brasil.

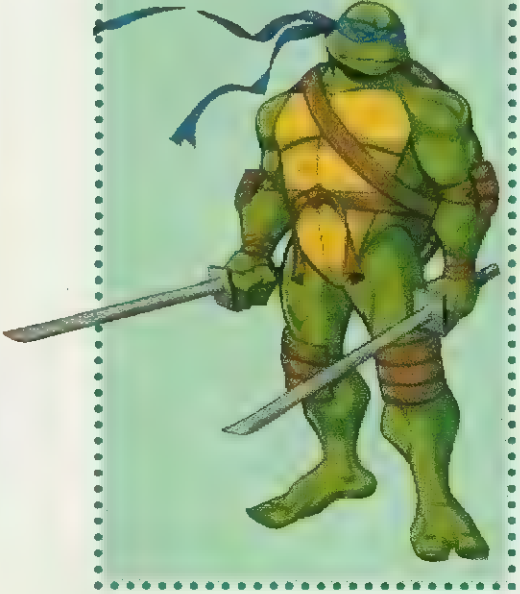
• A Sega lançará um filme em DVD do game Ryu Ga Gotoku.

• Analistas prevêem que o PlayStation 2 pode baixar para 129 dólares e o Xbox para 99 dólares nos EUA.

• A Capcom anunciou a produção da continuação de Devil Kings.

• O filme BloodRayne estreou mal nos EUA. Esse é o terceiro filme de Uwe Boll, que também adaptou House of the Dead e Alone in the Dark.

• A Konami perdeu os direitos de produção de jogos das Tartarugas Ninjas para a Ubisoft.



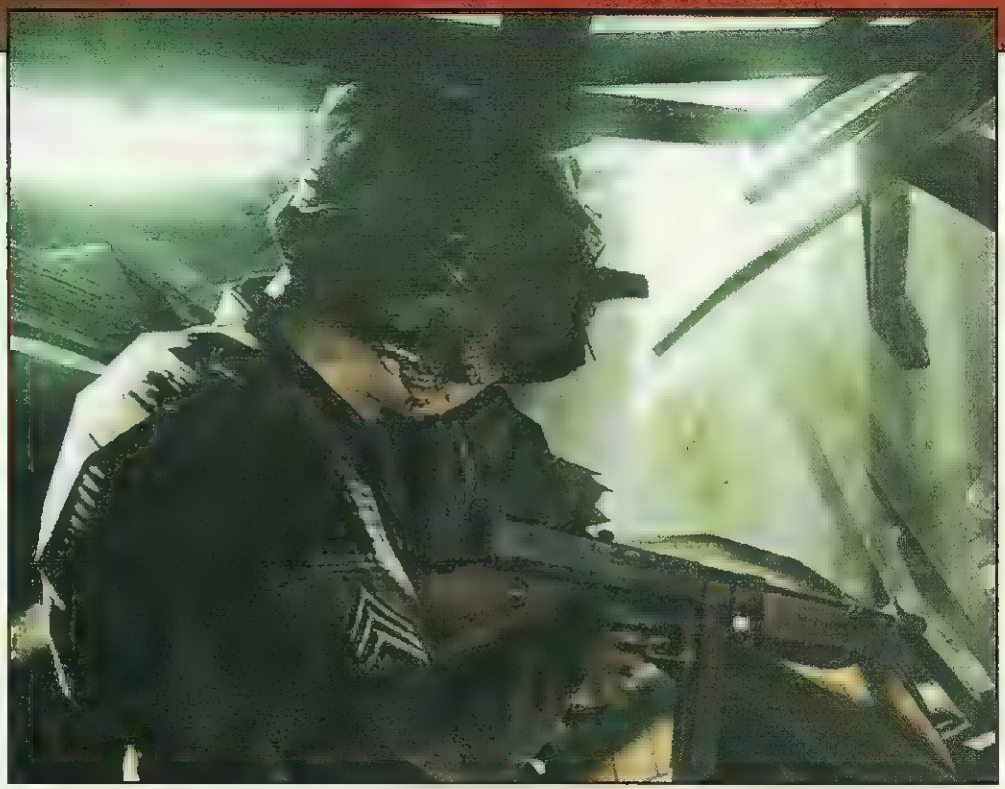
Medal of Honor: Airbone

PS3 XBox 360

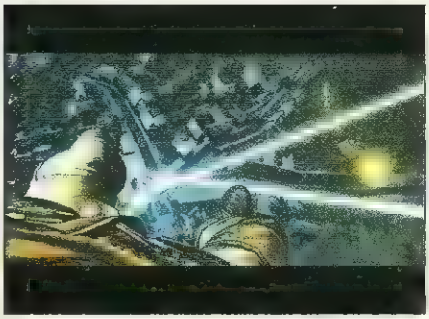
ELETRONIC ARTS

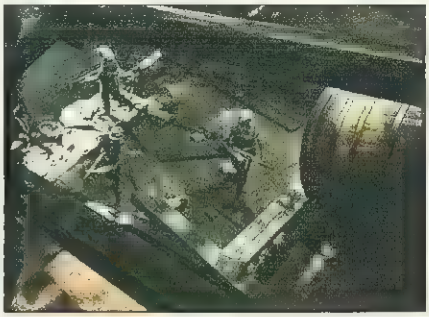
Ação

Disponível em 2006



Versão iniciada por Steven Spielberg em 1999, não será apenas uma continuação da série. Apesar de Boyd Travers ser apenas o personagem principal de uma ficção todo o resto é baseado em fatos reais, Meda of Honor Airbone é exatamente sobre aerotransporte, fala da 82ª divisão de pára-quedistas, que participou das principais combates da 2ª Guerra Mundial, assim todas as missões terão início em uma descida de pára-quedas, e o jogador , a partir daí tem o controle total do pára-quedista. Outra coisa importante será inteligência artificial, ou seja personagens controlados pelo computador terão um raciocínio melhor para reconhecer perigos, diferenciar armas e aproveitará brechas dos tiroteios para mover-se entre os obstáculos, para ganhar melhor posicionamento estratégico. As armas usadas pelos soldados poderão ser melhoradas, haverá o conceito de domínio de armamentos. Usando cada vez mais determinadas armas, elas podem ganhar novas peças. O game promete ser mais realista e dramático, por isso estão usando trabalhos de expressão facial com a técnica de U-Cap onde atores reais poderão ser transportadas para modelos 3D. Meda of Honor Airbone promete arrasar os novos consoles da última geração.





BUTICA GAMES

Assistência Técnica Especializada

Venda de games novos, semi-novos e acessórios para todos os games

Compra • Venda • Troca • Financia

Destravamento - Unidade Ótica para Playstation 1 e 2 e XBox

Entregamos Via Sedex

Atacado e Varejo

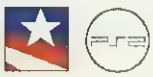
- Locações de jogos em geral
- Salão de jogos com todos os games do momento

Aceitamos todos os Cartões de Crédito e pagamentos em cheque e carnê

Tel.: (11) 6244-5392 ou 6246-4856

(Próximo ao Metrô Tucuruvi)
Av. Antonello da Messina, 859
Vila Paulistana

.hack

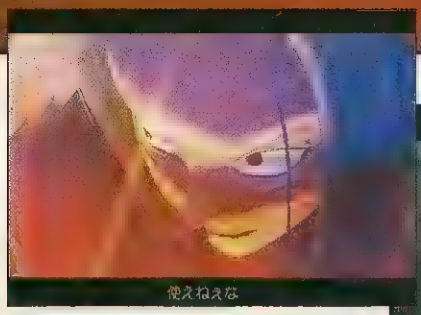


BANDAI

RPG

Já disponível

Esta nova versão se passa sete anos após as verões anteriores e é um RPG em um universo online. O personagem se passa por um jogador em um game de realidade virtual chamado The World. Embora esteje mais atualizado, com novo enredo e personagens, ainda assim continua em guerra, os player killers, conhecidos como pks, são sempre caçados e as guildas estão sempre lutando. Você joga como Haseo, um personagem de cabelos cinzas conhecido como O Terror da Morte, apelido vindo de sua excelente habilidade na caçada aos player killers e outro personagem do jogo é Tri-Edge. Vale a pena conferir.



Curious George

NANCO

Ação

Já disponível

O macaco George, com mais de 60 anos marcando presença em livros de histórias infantis, agora estréia no cinema e baseado em seu filme ganha lugar também nos consoles. Promete ser um divertidíssimo jogo estilo plataforma, com 12 fases e voltado ao público infantil. O objetivo final é encontrar Ted e salvar um museu da demolição. George pode caminhar, correr, pular, além de escalar certos obstáculos e interagir com o ambiente. Os quebra-cabeças, que as vezes aparecem, querem fazer a cabeça das crianças funcionarem. As fases se passam desde as florestas da África até a cidade grande. Confira.

GGames

Venda de Aparelhos, Jogos
e Acessórios
Somente Originais

Tudo o que você precisa, você encontra aqui!!!

VISA · VISA Electron · Diners Club International · REDE SHOP

VIA PARQUE

Av. Ayrton Senna, 3000 - Stand 23 - Via Parque Shopping - Barra - RJ

Tel.: (021) 2421-9099

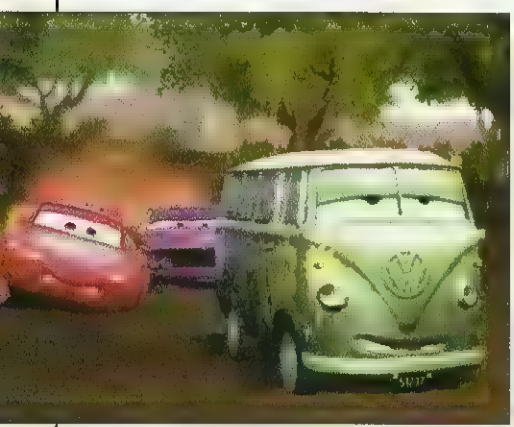
Cars

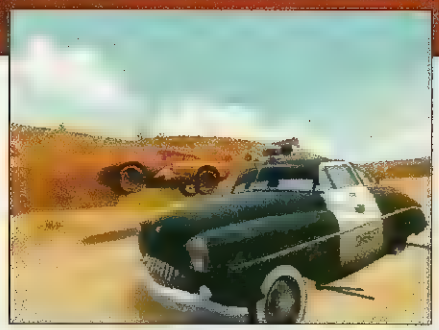
THQ

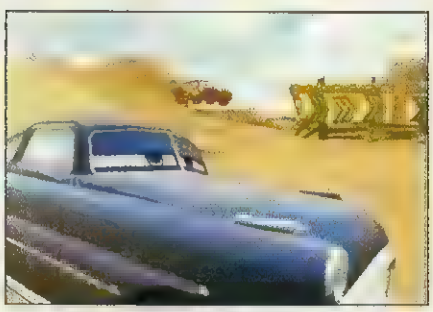
Corrida

Junho de 2006

O jogo é baseado no filme de animação Cars da Pixar, os mesmos criadores de Os Incríveis e Procurando Nemo. O filme conta a história de Lighting McQueen, um carro de stock que buscando sucesso acaba enfrentando questões de valor da família e da amizade. Você joga em um ambiente aberto com mais de 50 corridas e joga com dez personagens do filme. Promete ser um jogo divertidíssimo com um visual de arrasar, muito colorido e vozes dubladas pelos atores do filme.







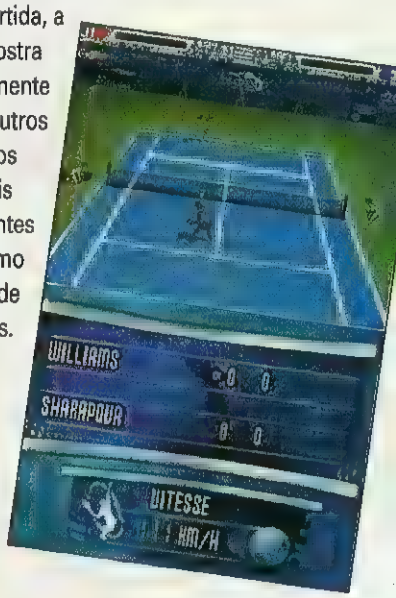
Top Spin

2K SPORTS

Tênis

Abril de 2006

Top Spin nasceu como um jogo exclusivo para o Xbox e ganhou posteriormente uma edição para o PlayStation 2 e agora terá sua primeira continuação, com direito a duas versões para portáteis. Jogadores, como Maria Sharapova, Venus Williams, Lleyton Hewitt e Roger Federer também estão presentes nesta versão. Na versão para Nintendo DS, enquanto a tela superior exibe a partida, a inferior mostra alternadamente o placar, outros ângulos dos lances mais emocionantes e até mesmo a velocidade dos saques.



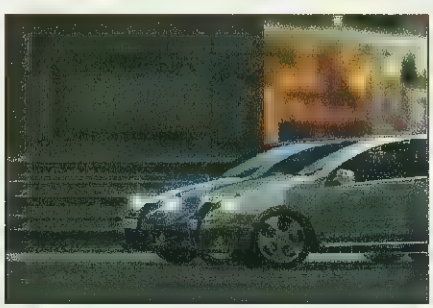
Evolution GT

BLACK BEAN

Corrida

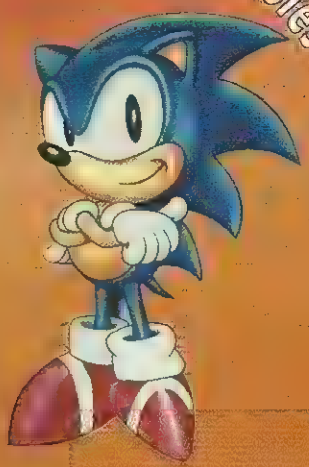
Março de 2006

Evolution GT promete ser o mais avançado simulador de automobilismo do mercado, graças ao modo carreira expandido. Com avançados recursos de inteligência artificial, o jogo proporciona grandes disputas entre os pilotos e equipes. A grande novidade é um inovador sistema de habilidades para evoluir as características do piloto entre elas está a capacidade de evitar acidentes no último instante antes de acontecerem. As 28 pistas são ambientadas na Europa.



SS GAMES

Só aqui na SSGames você encontra preço bom e variedades em jogos e consoles



Enviamos Sedex para todo o Brasil

Tudo para o seu Video Game

Financiamos a sua venda em até 12* vezes no cheque ou carnê

* cadastro sujeito a aprovação

Loja: Viaduto Santa Efigênia, 70

Tels.: 3328-6801 / 3328-6802 / 3328-6803 a 50m do metro São Bento

www.ssgames.com.br **ssgames@ssgames.com.br**

Star Trek: Tactical Assault

QUICKSILVER SOFTWARE

Tiro/Ação

Setembro de 2006

O jogo desenvolvido pela Quicksilver, faz estréia nos portáteis mais famosos do momento comemorando os 40 anos de Jornada nas Estrelas. O grande destaque são as batalhas em tempo real, que contam com um grande arsenal de armas e raças. Você não é obrigado a seguir um curso, ficando a sua disposição o caminho e o jeito de cumprir os objetivos.

Finding Nemo: Escape to the Big Blue

THQ

Ação

Março de 2006

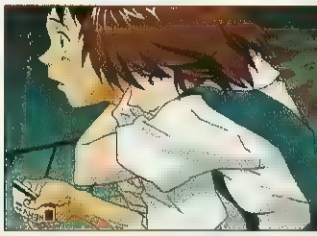
Na história do filme da Pixar, Procurando Nemo, Marlim com sua amiga Dory sai pelo oceano, enfrentando até tubarões e os perigos das profundezas para encontrar seu filho Nemo que havia ido parar no um aquário de um dentista, e ele é encontrado. Em Escape to the Big Blue a história muda um pouco, após anos preso no aquário, Nemo com os outros peixes presos resolvem fugir enfrentando primeiro o jardim do dentista e depois a avenida movimentada para chegar ao mar. São cerca de 20 minigames e para completar, você ainda terá um modo com dois jogadores.

Neon Genesis Evangelion: GoS - Special Edition

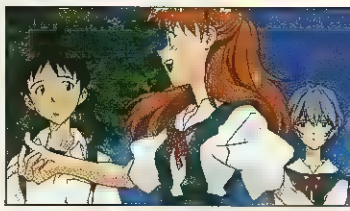
GENEX

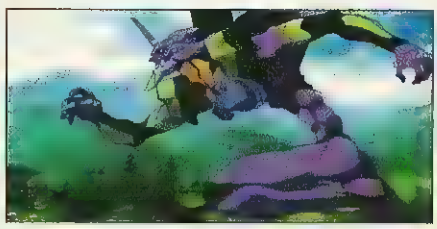
Luta/Ação

Março de 2006



Evangelion é um dos desenhos japoneses mais famosos de todos os tempos. Trata-se da luta de humanos contra monstros conhecidos como Angels, depois que o primeiro deles devastou quase metade da população da terra. No game a participação do jogador é limitada. É quase um filme de desenho, cujo enredo pode sofrer algumas modificações dependendo das escolha do jogador.





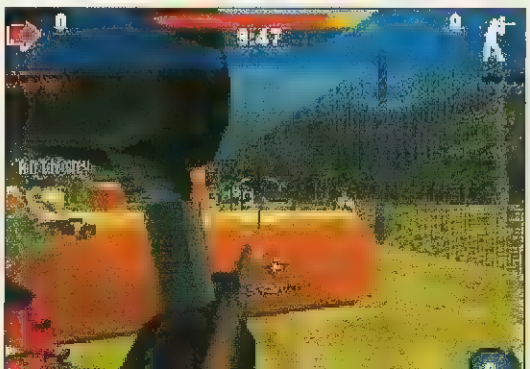
Greg Hastings' Tournament Paintball Max'd

ACTIVISION

Paintball

Activision

Greg Hastings' Tournament Paintball Max'd trata-se de um jogo de ação em primeira pessoa que troca as poderosas armas por bolinhas de tinta. O jogo dispõe de mais de 185 campos para a prática do paintball, ambientados em 29 locações reais. Além disso, através de um editor você poderá criar novos cenários, podendo ser usados em partidas multiplayer.



FEVEREIRO

PlayStation 2

Tales of Legendia
EA Sports Arena Football
World Soccer Winning Eleven 9
Let's Ride: Silver Buckle Stables
State of Emergency 2
Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure
Drakengard 2
Grandia III
Teen Titans
Fight Night Round 3
Rugby 06
TOCA Race Driver 3
MS Saga: A New Dawn
Final Fight: Streetwise
Release Date: Feb 21,
Sonic Riders
The Hustle: Detroit Streets
Black
24: The Game
Greg Hastings' Tournament Paintball Max'd
Tourist Trophy
FIFA Street 2
MLB '06: The Show

GameCube

Curious George
Chibi-Robo
Teen Titans
Sonic Riders
FIFA Street 2
Yoot Saito's Odama

GameBoyAdvance

Curious George
Drill Dozer
Mega Man Anniversary Collection

Nintendo DS

Ultimate Card Games
Ultimate Brain Games
Finding Nemo: Escape to the Big Blue
Resident Evil: Deadly Silence
The Rub Rabbits!
Age of Empires: The Age of Kings
Super Monkey Ball Touch & Roll
Super Princess Peach
FIFA Street 2

PSP

World Soccer Winning Eleven 9
Street Fighter Alpha 3 MAX
Exit
Fight Night Round 3
MX vs. ATV Unleashed: On the Edge
Neopets Petpet Adventure: The Wand of Wishing
Generation of Chaos
SpongeBob Squarepants: The Yellow Avenger
FIFA Street 2
MLB '06: The Show

Xbox

Curious George
Payout Poker and Casino
The King of Fighters '94 Re-Bout
World Soccer Winning Eleven 9
EA Sports Arena Football
Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure
Teen Titans
Fight Night Round 3
Rugby 06
TOCA Race Driver 3
Sonic Riders
The Hustle: Detroit Streets
Painkiller: Hell Wars
Black
Final Fight: Streetwise
FIFA Street 2

Xbox 360

Full Auto
Crystal Quest
Fight Night Round 3
College Hoops 2K6
Street Fighter II Hyper Fighting

PC

Dungeon Lords
Curious George
Neverend
Midway Arcade Treasures Deluxe Edition
L.A. Rush
Command & Conquer The First Decade
WWII Tank Commander
Wildlife Tycoon: Venture Africa
Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure
Empire Earth II: The Art of Supremacy
KicknRush Soccer 2006
Star Wars: Empire at War
Galactic Civilizations II: Dread Lords
TOCA Race Driver 3
The Apprentice
RF Online (Rising Force Online)
Everquest: Prophecy of Ro
EverQuest II: Kingdom of Sky
Release Date: Feb 21
Crazy MiniGolf
Dungeons & Dragons Online: Stormreach
SWAT 4 - The Stetchkov Syndicate
Release Date: Feb 28,
The Lord of the Rings, The Battle for Middle-earth II
The Sims 2: Open for Business
Legion Arena: The Cult of Mithras

MARÇO

PlayStation 2

Cowboy Bebop
Payout Poker and Casino
Winback 2: Project Poseidon
Beatmania
Major League Baseball 2K6
Shadow Hearts: From the New World
SnoCross 2: Featuring Blair Morgan
Stacked with Daniel Negreanu
Onimusha: Dawn of Dreams
Metal Gear Solid 3: Subsistence
Driver: Parallel Lines
Tokyo Xtreme Racer DRIFT
The Godfather
And 1 Streetball
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers
NBA Ballers: Phenom
River King: A Wonderful Journey
Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter
Suikoden V
Kingdom Hearts II
Warship Gunner 2
OutRun 2006: Coast 2 Coast
Tom Clancy's Rainbow Six Critical Hour
CMT Presents: Karaoke Revolution Country
Franklin: A Birthday Surprise

GameCube

Naruto: Clash of Ninja
Harvest Moon: Magic Melody

GameBoyAdvance

Ultimate Pocket Games
Tales of Phantasia
Naruto: Ninja Council
Dragon Ball: Advance Adventure
Scurge: Hive
The Tower SP
Pirate Battle
Dragon Ball GT: Transformation 2
Dr. Sudoku

Nintendo DS

Guilty Gear Dust Strikers
Pokemon Trozei
Scurge: Hive
Metroid Prime: Hunters
Worms: Open Warfare
Tetris DS
Pirate Battle
Tao's Adventure: Curse of the Demon Seal
Boktai (working title)
Hi Hi Puffy AmiYumi: The Genie & the Amp

PSP

Bounty Hounds
Payout Poker and Casino
Street Supremacy
World Poker Tour
Ys: The Ark of Napishtim
Pursuit Force
Untold Legends: The Warrior's Code
Worms: Open Warfare
From Russia With Love
Stacked with Daniel Negreanu
Mega Man Powered Up
Astonishia Story
Tomb Raider: Legend
Splinter Cell Essentials
Brothers in Arms
Daxter
Monster Hunter Freedom
Capcom Classics Collection Remixed
Def Jam: Fight for NY: The Takeover
NBA Ballers: Rebound
Metal Gear Acid 2
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble
Pilot Academy
Battlefield 2: Modern Combat
Me and My Katamari
OutRun 2006: Coast 2 Coast
Syphon Filter: Dark Mirror
Samurai Warriors: State of War
The Godfather
Black & White Creatures

Xbox

IHRA Drag Racing: Sportsman Edition
Major League Baseball 2K6
Blazing Angels: Squadrons of WWII
Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter
Stacked with Daniel Negreanu
SnoCross 2: Featuring Blair Morgan
Driver: Parallel Lines
Tom Clancy's Rainbow Six Critical Hour
The King of Fighters NeoWave
TimeShift
Kao the Kangaroo Round 2
And 1 Streetball
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers
The Godfather
Monster 4X4: World Circuit
OutRun 2006: Coast 2 Coast
World Racing 2
Bad Day L.A.

Xbox 360

Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter
Blazing Angels: Squadrons of WWII
The Outfit
Burnout Revenge
Novadrome
The Elder Scrolls IV: Oblivion
Rumble Roses XX
Scarface: The World Is Yours
TimeShift
Monster Madness

PC

Jaws Unleashed
Tony Hawk's American Wasteland
Keepsake
Scratches

Por Lord Mathias

Half-Life 2

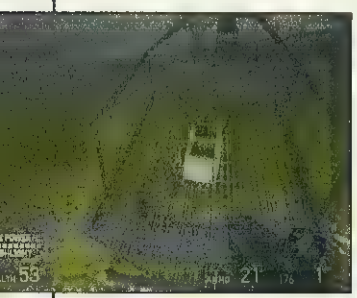
Half-Life 2 é um dos mais conhecidos jogos de computador e foi um dos melhores de 2004. Agora, toda essa banca foi transportada para o Xbox de forma surpreendente, mais como menos como o Far Cry e o Doom 3. Claro que, diante do poder dos computadores modernos, a versão do videogame ficou inferior ao original. Mas, mesmo assim, pode ser considerado um dos melhores títulos do acervo do Xbox. Para começar, a história é fantástica. O enredo se passa alguns anos depois do primeiro Half-Life, e o cientista Gordon Freeman acaba sendo transferido para a Cidade 17, numa época em que alienígenas dominaram a mundo. Mas, Gordon lutará ao lado um grupo rebelde. Durante todo o game, a visão será em primeira pessoa, mesmo nas cenas de demonstração. E não há trocas de cenas: do começo ao fim, você acompanha todos os passos da aventura de Gordon. O game é um típico jogo de tiro em primeira pessoa, com combates alucinantes a armas para dar e vender. Já a munição é um pouco escassa. Os inimigos aparecem por todos os cantos e há uma variedade deles, deste os guardas que botam os humanos na linha até uma espécie de zumbi controlado por um ser vivo que lembra um caranguejo. Algumas adaptações, como uma mira maior, permitiram que os controles ficassem bons com o mente do Xbox. O sistema de física é outro destaque de Half-Life 2. Ele permite que inimigos, veículos e objetos tenham reações realistas, como se existisse gravidade dentro do game. Isso não é exatamente novo, mas o título aplica isso de forma magistral. O gráfico é outro destaque: com cenários bem feitos e personagens com expressão facial surpreendentes. Enfim, Half-Life 2 mostra que joga em todas as posições.

DICA: extermine esses bichos antes de seguir, senão será sugado pelo seu longo tentáculo.

DICA: a bordo de veículos, é possível atropelar os oponentes. A artilharia esquenta, mas tem munição infinita.

DICA: nesta parte, faça explodir os barris para soltar o tronco e arrombar o portão.

DICA: neste lugar, suba na plataforma superior e derrube a máquina de lavar no elevador. Com isso a rampa vai subir, servindo para ultrapassar para o outro lado.



DICA: retire os blocos para fazer a outra gôndola descer com itens.

DICA: o pé-de-cabra é ótimo para acabar com esses "caranguejos" e as máquinas voadoras com serras.

Half-Life 2

EA/Valve
Tiro em 1ª pessoa
1 jogador

9.5

Controle 9.0

Os comandos foram bem adaptados para os videogames, com uma mira mais automatizada. A seleção de armas é inteligente.

Diversão 8.5

O tiroteio é de tirar o fôlego, e as partes de aventura e quebra-cabeça são inteligentes. O enredo é um dos melhores dos videogames.

Gráfico 9.0

Os ambientes são detalhados e variados, enquanto os personagens têm expressões convincentes. E os efeitos visuais também são ótimos.

Som 8.5

A trilha sonora aparece só de vez em quando, mas segura o clima. Os efeitos são convincentes e as dublagens, perfeitas.

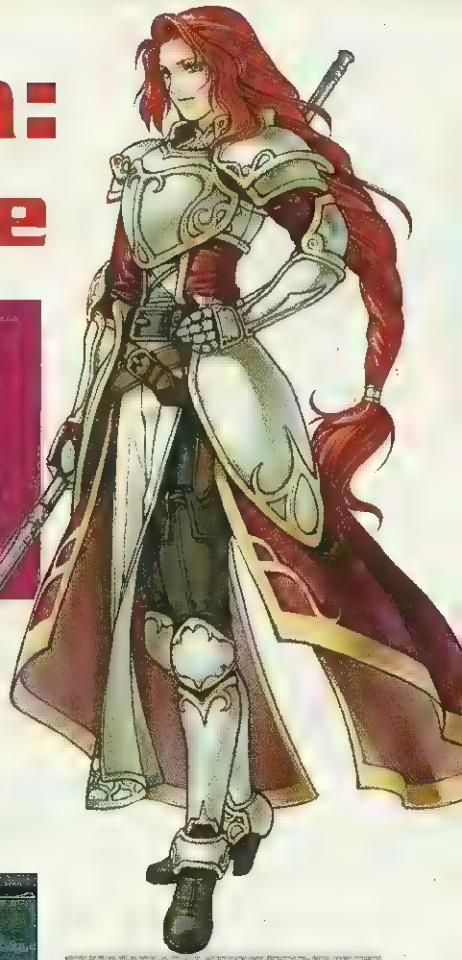
Faltou algo - *Por Baby Betinho*

A parte de história está bem parecida com a da versão para PC, mas cadê o Counter-Strike: Source?

Fratello Games
FRATELLO GAMES
BRINDE SURPRESA!
NINTENDO DS
PRECO A VISTA
PSP
PSP + JOGO ORIGINAL
PS2 SLIM ORIGINAL
ENTREGAMOS SUA COMPRA EM QUALQUER LUGAR DO BRASIL!
SEDEX
COM 16Mb
R$ 135,00
COM 32Mb
R$ 140,00
VOLTA ÀS AULAS!!
UM MUNDO DE PROMOÇÕES E OS MELHORES PREÇOS, CONFIRA!!
R$ 350,00
HD 80 Gb
+
HD Loader
+
Modem
+
Instalação
Faça seu cadastro por telefone e parcele suas compras em até
12x
ESPECIALIZADA
SOMOS DISTRIBUIDORES E INSTALADORES DE E PECAS E COMPONENTES NO BRASIL.
PRECOS ESPECIAIS PARA OFICINAS.
Rua Sta. Ifigênia, 295
Rua Sta. Ifigênia, 304
WWW.FRATELLOGAMES.COM.BR
ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES
VISA

Por Marcelo Kamikaze

Fire Emblem: Path of Radiance



A série Fire Emblem já tem mais de 15 anos, mas somente nos últimos tempos acabou aparecendo deste lado do globo com versões para Game Boy Advance. Agora, o GameCube ganhou uma versão da franquia, com todos os pontos fortes que fizeram a fama desse que é um dos jogos de estratégia símbolo da Nintendo. Quer dizer, o jogador vai encontrar um game com batalhas desafiadoras para jogadores de diferentes níveis. Mesmo quem for novato poderá começar a se aventurar no mundo de Fire Emblem, já que Path of Radiance traz um tutorial bem explicado. E os estrategistas natos também não terão do que reclamar, já que a série já é conhecida por seu nível de dificuldade e isso fica bem evidente nos modos mais difíceis. E a aventura promete ser épica, com cerca de 40 horas de batalhas. E a série também foi uma das primeiras a integrar elementos de RPG no gênero estratégia. Sendo assim, cada personagem é único, com seu próprio avatar e características. Com a experiência ganha nas batalhas poderá subir de nível e, depois, mudar para classes superiores, mudando, inclusive, o visual do guerreiro. A mecânica básica não mudou muito da versão para GBA. O mapa continua sendo dividido em quadrados e os dois lados - jogador e computador - alternam a vez para jogar.

A tríndade de armas e magias

Existe uma relação de forças entre as diferentes armas e magias. Um guerreiro com espada, por exemplo, tira mais energia de um oponente com machado, mas tem menor eficiência se confrontar uma unidade com lança.

Armas: a espada tem vantagem sobre o machado, que supera a lança. Este, por sua vez, se sobrepõe à espada. O arco-e-flecha é eficiente contra unidades voadoras.

Magias: o fogo é superior ao vento, que domina o trovão, que, por sua vez, tem vantagem sobre o fogo.

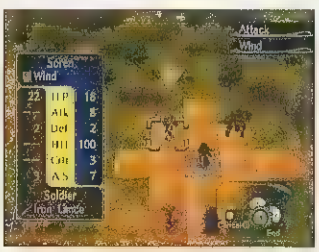
DICA: apertando o botão sobre os oponentes é possível saber seu raio de ação. Assim, fica fácil posicionar seus guerreiros fora desse raio, como será preferível na maioria das vezes.

DICA: unidades montadas podem usar o comando de resgatar e deslocar peças para outros locais. Isso pode ser útil para dar mais mobilidade para guerreiros pesados, por exemplo.

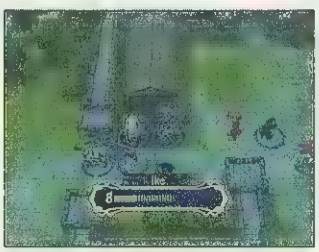
Os gráficos, obviamente, são em 3D, mas perderam a personalidade. A arte ficou mantida apenas nos desenhos mostrados nas conversas em texto. E realmente o game poderia ter mais cenas faladas e/ou animadas, visto que a introdução de Path of Radiance é um dos melhores dos últimos tempos. Mas, mesmo assim, o game continua valendo a pena.

DICA: entre nas casas para falar com os moradores e ganhar itens e outro benefícios.

DICA: existe uma relação de forças entre as armas. Veja no quadro e use para ter vantagem sobre os oponentes.



DICA: as magias têm um grande raio de ação e são especialmente úteis contra inimigos com alta defesa física.



DICA: em alguns locais do mapa há um brilho. Nesses lugares o personagem recupera energia com o tempo.

Fire Emblem: Path of Radiance

Nintendo/Intelligent
RPG/Estratégia
1 jogador

8.4

Controle 8.0

Os menus são intuitivos e os comandos são simples e funcionais. As funções foram bem ajustadas para o gênero de estratégia.

Diversão 8.5

O enredo é consistente e há a satisfação de ver o desenvolvimento dos personagens. E as batalhas são desafiadoras.

Gráfico 7.0

Tirando a magnífica apresentação, o visual do jogo não convence. Não são feios, mas perdem a personalidade característica da série.

Som 8.0

As composições que já eram boas no Game Boy Advance encontraram sons de instrumentos mais naturais do console.

Mais animação - *Por Marjorie Bros*

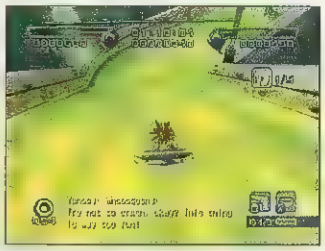
A apresentação animada é demais, mas é uma pena que tenha muito mais cenas como essa. É muito texto para ler.

Por Marjorie Bros

Shadow the Hedghog

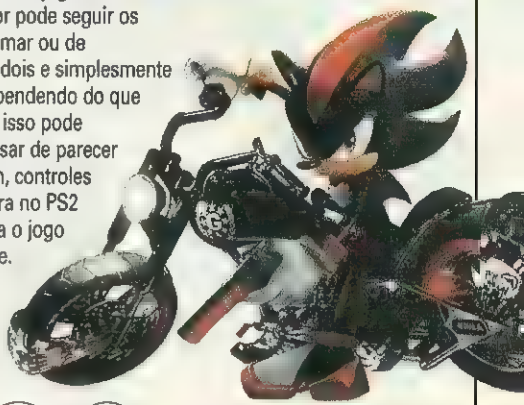
DICA: dependendo da ação que fizer, a barra do bem ou do mal ficará cheia e, nesse caso, poderá fazer especiais diferentes, dependendo da energia que tiver.

Sonic já tem uma longa história para contar desde que virou mascote da Sega em 1991. De lá para cá passou pelos mais diversos consoles. Agora, é a vez de um personagem secundário ganhar uma aventura solo. E esse é Shadow, rival um pouco mais malvado de Sonic. Mas nesse jogo ele perdeu a memória e cabe ao jogador decidir qual será o seu destino. O game em si lembra as últimas aventuras da série, como Sonic Heroes. Quer dizer, mesmo com um outro personagem, as fases estarão repletas de corredores para serem atravessados em alta velocidade, além dos tradicionais obstáculos como plataformas e molas que fazem o personagem decolar. Mas como Shadow é um personagem um pouco mais briguento, ele terá a disposição uma série de armas para usar. O grande diferencial do game é mesmo os caminhos que o jogador pode escolher para definir a personalidade. O jogador pode seguir os conselho do ser maligno que parece uma estrela-do-mar ou de personagens do bem. Mas também pode ignorar os dois e simplesmente seguir para o final da fase. Dependendo do que fizer, a próxima fase mudará e isso pode influenciar no final. Enfim, apesar de parecer interessante, uma câmera ruim, controles péssimos e uma lentidão severa no PS2 põe tudo a perder e transforma o jogo num dos piores games da série.



DICA: em alguns locais será preciso usar alguns veículos para ultrapassar obstáculos.

DICA: é possível derrotar os inimigos pulando e apertando novamente o botão de pulo para fazer um ataque de corpo que persegue o oponente.



Shadow the Hedgehog	
Sega Ação 2 jogadores	7.0
Controle	7.0
Diversão	7.5
Gráfico	7.5
Som	7.0

Por Lord Mathias

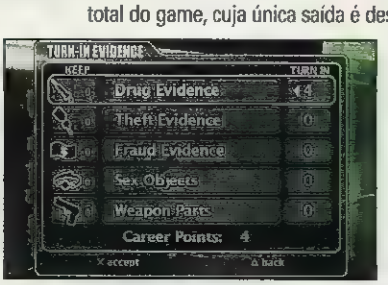
True Crime: New York City

DICA: na maioria dos combates, basta travar a mira nos inimigos e sair matando os oponentes. Quando houver carros e barris explosivos, atire neles para mandar tudo pelos ares.

DICA: usando o seu distintivo, é possível pegar o carro dos civis para uso policial. Com uma viatura, use a sirene caso queira que o tráfego dê espaço.

Quanto desperdício! True Crime: New York City tinha tudo para ser um game pelo menos competente, com boa diversão e reprodução fiel do mapa de Nova York, mas uma série de erros de programação colocou tudo a perder. Sim, quase todos os games têm um errinho ou outro, mas nada que chegue a atrapalhar muito o resultado final. Mas esse não é caso. Simplesmente, a lista de problemas desse game é imensa. A mais severa é o travamento total do game, cuja única saída é desligar o videogame e tentar jogar de novo. Ainda tem outros erros graves, que não permitem terminar uma missão, por exemplo. E, como se não bastasse, ainda tem "bugs" que fazem a tela piscar, dar problemas com texturas, enfim, a lista é grande. É inacreditável que um jogo assim tenha passado pelos testes. Se não fosse pelos erros, o game seria bastante divertido. É verdade que imita muito a série GTA, mas pelo menos a cópia é bem feita. O jogo anterior, True Crime: Streets of L. A., reproduzia o mapa dessa cidade americana. Agora, como o título denuncia, o cenário é a "Big Apple", com todas as ruas verdadeiras sendo fielmente reproduzidas, inclusive a mão do tráfego. Estão ali localidades conhecidas como a Times Square, Central Park e todo o povo e carros da cidade. Os controles são ruins mas as missões são divertidas, pelo menos, algumas delas. Mas somente quando o game funciona.

DICA: no modo de mira de precisão é possível tentar acertar as articulações (pontos azuis) e tentar pegar os oponentes sem ter de matá-los.



DICA: recolhendo evidências, entregue-as na delegacia para pontos de carreira. Ou, se quiser, fique com eles para fazer algum dinheiro.

True Crime: New York City	
Activision/Luxoflus Ação/Adventure 1 jogador	7.0
Controle	6.5
Diversão	5.5
Gráfico	7.0
Som	7.5

Por Lord Mathias

50 Cent: Bulletproof

DICA: ande agachado e esconda-se atrás dos obstáculos. Nesse estado, já tente mirar no inimigo. Ao se levantar, apenas ajuste a mira e acabe com o oponente.

Depois de fazer sucesso com a música, agora, o rapper 50 Cent também quer chacoalhar o mundo dos games. Bom, nesse caso, fica para uma próxima tentativa, pois Bulletproof não traz nenhuma inovação e também não melhora o que já existe. É mais um clone de GTA, com um pouco mais de combate. Até existem cenas de exploração com história, mas não foi muito bem planejado. Os combates de Grand Theft Auto não são a melhor coisa do mundo, mas ao menos eram funcionais. O jogo de 50 Cent achou que tinha bala para sustentar um estilo similar ao de tiro em primeira pessoa, com mira manual. Como se sabe, é muito difícil fazer um jogo desses em consoles, pois a precisão do controle não se compara ao mouse e teclado dos PCs. Sendo assim, a mira de 50 Cent é pouco precisa. Além disso, em terceira pessoa, a câmera atrapalha e complica ver os inimigos. O protagonista foi até bem concebido e reproduz com fidelidade a feição do rapper, mas os cenários são muito simples. Ao menos, o som é autêntico, de autoria do próprio músico. Para quem é fã do hip-hop, é ótimo. 50 Cent declarou que se jogo é seguro para crianças, mas o game foi classificado com impróprio para menores de 17 anos. Com matanças, sangue, palavrões e referência a sexo e drogas, não poderia ser diferente.

DICA: espere os inimigos sair de seus cantos para descarregar sua munição. Durante a troca de pente, esconda-se atrás de obstáculos.

DICA: ao derrotar os soldados, use o botão para procurar por itens, como dinheiro.

50 Cent: Bulletproof

Vivendi/Genuine
Ação/Tiro
1 jogador

6.8

Controle	6.0
Diversão	7.0
Gráfico	6.0
Som	7.0

DICA: antes de seguir em frente, grude na parede e espreite pelos cantos para ver se há inimigos. Se sim, faça a mira e elimine a todos.

Por Marjorie Bros

Mario Party 7

Fim de ano é sempre assim, tem um Mario Party para alegrar os encontros com os amigos e tem sido mais ou menos assim desde 1999. A versão desse ano traz mais algumas novidades, como a possibilidade de jogar até oito participantes ao mesmo tempo, sendo que cada duas pessoas dividem cada um dos quatro controles. Mas no modo normal, são apenas quatro jogadores, como sempre. Fora isso, o game continua o mesmo: é escolher a peça, jogar os dados, participar de diversos minigames e cumprir as missões de cada tabuleiro. Cada um dos personagens típicos, como Mario, Luigi, Wario, Yoshi e a princesa Peach, possui uma cápsula especial única, exclusivo só seu. Essas cápsulas - existem muitos outros tipos, comuns a todos os jogadores - tem diversos efeitos e podem causar uma reviravolta tremenda na partida. O título conta com cerca de 80 minigames e alguns usa o microfone. O resultado é variado: alguns divertem, outros nem tanto. Mas, se em grupo Mario Party continua prendendo a atenção, sozinho a diversão péssima. É porque o jogador precisa esperar a vez do computador e toda vez que ele tem "sorte" tem-se a desconfiança que o computador esteja "roubando". Realmente, o negócio é chamar os amigos e se divertir no game.

DICA: em alguns lugares é preciso fazer uma certa ação para passar. Aqui, por exemplo, pague moedas.

Mario Party 7

Nintendo/Hudson
Tabuleiro
8 jogadores

7.2

Controle	7.5
Diversão	7.5
Gráfico	7.0
Som	6.5

DICA: nas lojas espalhadas pelo cenário é possível comprar as mais variadas cápsulas.

DICA: as casas com jogos de microfone são ótimas para dobrar a sua quantidade de moedas. Se não achar que vai lembrar, anote as respostas num papel.

NDS GAMES

DESDE 1989

NA NDS GAMES VOCÊ ENCONTRA:

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

OS MELHORES VÍDEO GAMES, PEÇAS E MODCHIPS DO MERCADO

TEMOS OS MELHORES PREÇOS

PLAY ONE

PLAY 2

PLAY III

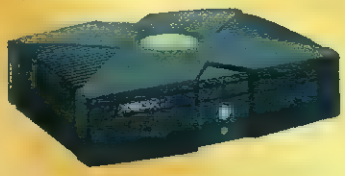
X- BOX 360

VOLANTE

GAME BOY

PLAY TWO

DREAMCAST



X- BOX

GAME CUBE

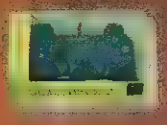
COOLER DE SLIM

MARS PRO 806

BOLSA DE SLIM

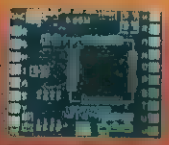
CONTROLE REMOTO

MEMORY CARD

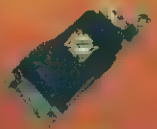


CONTROLE PS II

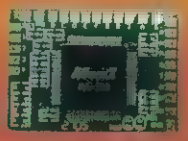
MODEM PS II



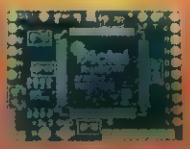
LIBERTADOR INFINITY



ÓTICA PSII 400 C



MARS II MA 303



MATRIX

CONTROLE USB

MURANO III GRANDE

BASE DE SLIM

UNIDADE ÓTICA DE SLIM

UNIDADE ÓTICA PSI

TELEVENDAS:

(11) 3227-2732

ACEITAMOS TODOS CARTÕES

ENVIAMOS SEDEX PARA TODO BRASIL

RUA STA. IFIGÊNIA, Nº 184 - 5º AND. - SALA 52
CEP: 01207-000 - CENTRO - SÃO PAULO - SP
TELS.: (11) 3227-2732 / 3311-9751

E-MAIL: NDSGAMES@UOL.COM.BR
BLOG: NDSGAMES.BLOG.UOL.COM.BR
SITE: WWW.NDSGAMES.COM.BR

GameCube XBox
PlayStation 2 XBox 360

NEED FOR SPEED MOST WANTED

Marcador de loja One Stop

Durante a tela Press Start, digite ↑(2), ↓(2), ←, →, ↑, ↓. Uma marca especial para a peça Junkman Engine aparecerá no quarto dos fundos para loja One Stop no modo de carreira. Obs.: esse código somente poderá ser feito uma vez por carreira.

Desafio Burger King

Durante a tela Press Start, digite ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →. A mensagem "Special Challenge Event" aparecerá. Vá para o menu principal, escolha Challenge Series, desça toda a lista e selecione o desafio 59, a Burger King Challenge. Complete o desafio e você poderá usar todas as partes Junkman nos carros da opção My Cars. Obs.: antes de aplicar as peças, pressione A (X no PS2) na Performance Parts para tê-las com o melhor desempenho possível e só depois aplique as partes Junkman. Fazendo isso, o desempenho será melhor.

$10 mil

Tenha um save de carreira de Need For Speed Underground ou Need For Speed Underground 2 quando iniciar o modo de carreira. Depois da parte inicial, você receberá $10 mil em crédito.

Carros extras

Digite os comandos na tela de Press Start para liberar os carros.

Carro	Comando
Castrol Ford GT	↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →
Castrol Syntec Ford GT	←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓
Porsche Cayman	L, R(3), →, ←, →, ↓

Carros adicionais

Derrote o membros da lista negra para ganhar os carros correspondentes.

Carro	Derrote...
Aston Martin DB9	Piloto 7
Audi A3 3.2 Quattro	Piloto 15
Audi A4 3.2 FSI Quattro	Piloto 14
Audi TT 3.2 Quattro	Piloto 15
BMW GTR (versão de corrida)	Piloto 1
Cadillac CTS	Piloto 12
Corvette C6	Piloto 5
Corvette C6.R	Termine 100% do jogo
Dodge Viper SRT 10	Piloto 6
Ford GT	Piloto 4
Lamborghini Gallardo	Piloto 6
Lamborghini Murcielago	Piloto 4
Lotus Elise	Piloto 8
Mazda RX-7	Piloto 9
Mazda RX-8	Piloto 12
Mercedes-Benz CLK 500	Piloto 8
Mercedes-Benz SL 500	Piloto 11
Mercedes-Benz SLR McLaren	Piloto 3
Mitsubishi Eclipse	Piloto 14
Mitsubishi Lancer Evolution VIII	Piloto 11
Mustang GT	Piloto 12
Pontiac GTO	Piloto 10
Porsche 911 Carrera S	Piloto 7
Porsche 911 Turbo S	Piloto 5
Porsche Carrera GT	Piloto 3
Porsche Cayman S	Piloto 10
Renault Clio V6	Piloto 13
Subaru Impreza WRX STi	Piloto 9
Toyota Supra	Piloto 13
Vauxhall Monaro VXR	Piloto 10

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

Códigos

Entre com os códigos para liberar os efeitos. Obedeça a maiúsculas e minúsculas.

Efeito	Código
Capacidade perfeita	
Grind/Lip perfeito	grindXpert
Manual perfeito	2wheels!
Skitch perfeito	h!tchar!de
Personagens	
Jason Ellis	sirius-DJ
Mat Hoffman	the_condor
Mindy	help1nghand

Várias dicas

Realize os objetivos para ativar os efeitos.

Efeito	Objetivo
Modo Cheat	Ache todas as gaps em cada fase para liberar as opções "Always Special" (sempre com Special), "Moon Gravity" (gravidade lunar), "Perfect Manual" (Manual perfeito), "Perfect Rail" (Grinds/Lips perfeitos) e a "Perfect Skitch" (Skitch perfeito). Ou complete todos os desafios de patrocinador (Sponsor Challenges) para liberar a opção "Full Stats" (atributos no máximo).
Personagem Jason Ellis	Complete o modo Story na dificuldade Normal.
Personagem Mat Hoffman	Complete o modo Classic na dificuldade Sick.
Personagem Mindy	Complete o modo Story na dificuldade Easy.
Personagem Baller	Complete 100% do modo Story.
Personagem Barber	Complete todas as missões da Skate Ranch e colete todas as 43 peças da Skate Ranch.
Personagem Billy Joe	Complete o modo Classic na dificuldade normal.
Personagem Boone In Briefs	Descubra 100% dos gaps.
Personagem Boone	Complete o modo Classic na dificuldade normal.
Personagem Camera Guy	Complete 100% do modo Story.
Personagem Carnival Worker	Complete todas as missões da Skate Ranch e colete todas as 43 peças da Skate Ranch.
Personagem Chlolo	Complete 100% do modo Story.
Personagem Dogtown Guy 2	Complete 100% do modo Classic.
Personagem Dogtown Guy	Complete todas as missões da Skate Ranch e colete todas as 43 peças da Skate Ranch.
Personagem French Man	Complete todas as missões da Skate Ranch e colete todas as 43 peças da Skate Ranch.
Personagem Graffiti Dude	Complete 100% do modo Classic.
Personagem Hardhat Worker	Complete 100% do modo Classic.
Personagem Iggy	Complete o modo Story na dificuldade Normal.
Personagem Jimbo	Complete o modo Story na dificuldade Sick.
Personagem Little John	Complete o modo Story na dificuldade Normal.
Personagem Master Zen	Complete 100% do modo Classic.
Personagem Mega	Complete o modo Story na dificuldade Sick.
Personagem Murphy	Complete o modo Story na dificuldade Sick.
Personagem Oil Rig Worker	Descubra 100% dos gaps.
Personagem Performer	Descubra 100% dos gaps.
Personagem Police Man	Descubra 100% dos gaps.
Personagem Robot Tony	Complete o modo Story na dificuldade Easy.
Personagem Useless Dave	Complete o modo Classic na dificuldade Sick.
Personagem Welder	Complete 100% do modo Story.
Filme American Wasteland Final	Complete o modo Story na dificuldade Normal.
Filme Bails N' Burns 1	Complete o modo Classic na dificuldade Normal.
Filme Bails N' Burns 2	Complete 100% do modo Story.
Filme Neversoft Skates	Complete 100% do modo Classic.

GameCube XBox PlayStation 2

CABELA'S DANGEROUS HUNTS 2

Várias dicas

Entre com os seguintes códigos para ativar os efeitos.

Efeito	Código
Danos dobrados pelo jogador	mão, bota, caveira, olho, trovão
Energia dobrada	olho, trovão, caveira, mão, bota
Jogador regenera rapidamente	caveira, olho, bota, trovão, mão
Munição ilimitada	trovão, mão, olho, bota, caveira

THE CHRONICLES OF NARNIA: THE LION, THE WITCH AND THE WARDROBE

Modo Cheat

Na tela de Press The Start Button:

GameCube e Xbox: digite A, depois segure L + R e digite ↓(2), →, ↑;

PlayStation 2: digite X, depois segure L1 + R1 e digite ↓(2), →, ↑.

O texto ficará verde para confirmar a entrada do código. Agora, os seguintes códigos poderão ser usados. Para isso, durante o jogo, segure o botão L e digite-os durante o jogo. Muitos deles podem ser desligados se feitos novamente.

Efeito	Comando
Invencibilidade	↓, ↑, ↓, →(2)
Pular de fases	↓, ←, ↓, ←, ↓, →, ↓, →, ↑
Seleção de fases*	↑(2), →(2), ↑, →, ↓
Recuperar energia	↓, ←(2), →
Mais 10 mil moedas	↓, ←, →, ↓(2)

*Faça essa dica na tela de seleção de fases (guarda-roupa).

ED, EDD N EDDY: THE MIS-EDVENTURES

Modo Cheat

Termine 100% o jogo pegando todas as armadilhas de urso. As opções Unlimited Stealth, Unlimited Damage e Fast Run serão liberadas.

THE INCREDIBLES: RISE OF THE UNDERMINER

Várias dicas

Use as senhas para liberar os efeitos.

Efeito	Senhas
Supermovimento de Frozone	FROZBOOM
Supermovimento de Sr. Incrível	MRIBOOM
Frozone com mais mil pontos de experiência	FROZPROF
Sr. Incrível com mais mil pontos de experiência	MRIPROF

KING KONG

Modo Cheat

No menu principal:

GameCube e Xbox: segure L + R, digite ↓, X, ↑, Y, ↓(2), ↑(2) e solte L + R;

PlayStation 2: segure L1 + R1, digite ↓, ○, ↑, □, ↓(2), ↑(2) e solte L1 + R1;

A opção Cheat aparecerá e entre com os seguintes códigos na tela de Cheat para ativar os efeitos. Obedeça a maiúsculas e minúsculas.

Efeito	Código
Modo God	8wonder
Seleção de fases	KKst0ry
Morte com um acerto	GrosBras
999 de munição	KK 999 mun
Bônus completos	KKmuseum
Lanças infinitas	lance 1nf
Metralhadora	KKcapone
Revólver	KKtigun
Espingarda	KKsh0tgun
Rifle de precisão	KKsn1per

Várias dicas

Realize as tarefas para liberar os efeitos.

Efeito	Tarefa
Galeria	Termine o jogo
Artes da Weta: ambientes, parte 1	Complete 5% do jogo
Artes da Weta: ambientes, parte 2	Complete 25% do jogo e obtenha o código no site www.kingkonggame.com
Artes da Weta: ambientes, parte 3	Obtenha pelo menos 50 mil pontos e 100% do jogo completo
Artes da Weta: criaturas	Complete 50% do jogo
Artes da Weta: Kong, parte 1	Complete 75% do jogo
Artes da Weta: Kong, parte 2	Obtenha pelo menos 20 mil pontos e 100% do jogo completo
Artes da Weta: Kong, parte 3	Obtenha pelo menos 100 mil pontos e 100% do jogo completo
Artes da Weta: Kong, parte 4	Obtenha pelo menos 150 mil pontos e 100% do jogo completo
Filtro de filme velho	Complete 15% do jogo
Filtro de alto contraste	Complete 100% do jogo
Espelhamento	Complete 100% do jogo e obtenha o código no site www.kingkonggame.com
Entrevista de Peter Jackson	Obtenha pelo menos 75 mil pontos e 100% do jogo completo
Entrevista de Philippa Boyens	Obtenha pelo menos 200 mil pontos, complete 100% do jogo e obtenha o código no site www.kingkonggame.com
Final alternativo	Obtenha pelo menos 250 mil pontos e 100% do jogo completo

SHADOW THE HEDGEHOG

Modo Expert

Consiga rank A em todos os estágios.

Último episódio

Termine todas as sextas fases no modo Story, derrote todos os chefes finais - os cinco chefes dos heróis e os cinco do mal - e veja todos os dez finais.

Armas e músicas

Termine o jogo no final indicado para liberar os efeitos.

Efeito	Final
Arma Egg Vacuum	neutro com final heróico
Arma Heal Cannon	heróico
Arma Omochao Gun	semiheróico
Arma Samurai Blade	sombrio
Arma Satellite Laser	semisombrio
Arma Shadow Rifle	episódio final
Armas nível 2	heróico e sombrio
Música All Hail Shadow	heróico
Música All Of Me (completo)	episódio final
Música Almost Dead	sombrio
Música Chosen One	semiheróico
Música Never Turn Back	sombrio

Bônus das chaves

Colete todas as cinco chaves escondidas na fase indicada para liberar os bônus correspondentes na portas trancadas a cinco chaves.

Fase	Bônus
Air Fleet	disco voador
Black Comet	duas artilharias
Central City	disco voador
Circus Park	Galeria de tiro extra
Cosmic Fall	Interruptor que faz os anéis trilharem para o final da fase
Cryptic Castle	Atalho
Death Ruins	portal de teletransporte
Digital Circuit	portal de teletransporte
Final Haunt	artilharia
Glyphic Canyon	veículo da Black Arm

GUN Fortress	veículo militar
Iron Jungle	canhão de tanque
Lava Shelter	disco voador
Lethal Highway	canhão gigante GUN
Lost Impact	veículo GUN
Lost Impact	veículo blindado
Mad Matrix	Caminho alternativo para o terminal vermelho
Prison Island	canhão de tanque
Sky Troops	veículo da Black Arm
Space Gadget	buraco de hiperespaço
The ARK	Três vidas extras
The Doom	gaiola aberta para um atalho para o final da fase
The Last Way	portal de teletransporte
Westopolis	veículo blindado

Filmes na biblioteca

Faça os seguintes caminhos em cada fase para liberar as cenas não-interativas na biblioteca.

Cena	Caminho
1 - Punishment, Thy Name Is Ruin	sombrio, sombrio, sombrio, sombrio, sombrio, sombrio, chefe final sombrio
2 - Prologue To World Conquest	sombrio, sombrio, sombrio, sombrio, sombrio, sombrio, final heróico
3 - The March To A Darker World	sombrio, neutro, sombrio, neutro, heróico, sombrio
5 - Purification Via Ruination	sombrio, sombrio, sombrio, heróico, sombrio, final sombrio
6 - Apogee Of Darkness	sombrio, sombrio, sombrio, heróico, sombrio, final heróico
7 - True Soldier Of Destruction	sombrio, sombrio, sombrio, heróico, neutro, final sombrio
8 - Believe In Yourself	sombrio, sombrio, sombrio, heróico, neutro, heróico
11 - Revenge At Last	sombrio, sombrio, neutro, sombrio, sombrio, final sombrio
15 - The Nightmare's Insulation	sombrio, sombrio, neutro, neutro, sombrio, final sombrio
16 - The Nightmare's Sublimation	sombrio, neutro, neutro, neutro, sombrio, heróico
17 - The Loner's Choice	sombrio, sombrio, neutro, neutro, neutro, sombrio
18 - Subjugation IN BLACK	sombrio, neutro, neutro, neutro, neutro, neutro
27 - The Cleansing of Darkness	sombrio, sombrio, heróico, sombrio, sombrio, sombrio
45 - The World's Demise	sombrio, heróico, sombrio, sombrio, sombrio, final sombrio
48 - Vainglory or Abandonment?	sombrio, heróico, sombrio, sombrio, neutro, final heróico
51 - Controller from the Capsule	sombrio, heróico, sombrio, neutro, neutro, sombrio
52 - Beyond One's Own Power...	sombrio, heróico, sombrio, neutro, neutro, heróico
57 - Transcendentalism	sombrio, heróico, sombrio, heróico, neutro, sombrio
78 - Power Of Love	sombrio, heróico, neutro, heróico, heróico, heróico
80 - Walk My Way	sombrio, heróico, heróico, sombrio, sombrio, final heróico
91 - The Rise and Fall Of The ARK	sombrio, heróico, heróico, heróico, sombrio, sombrio
98 - Severed Chains	neutro, sombrio, sombrio, sombrio, heróico, heróico.
102 - Arriving At The Ego	neutro, sombrio, sombrio, heróico, neutro, final heróico
105 - Demise Wrought by Tragedy	neutro, sombrio, neutro, sombrio, sombrio, sombrio
111 - Soldier Of Grief	neutro, sombrio, neutro, neutro, neutro, final sombrio
112 - Reclaimed Heart	neutro, sombrio, neutro, neutro, neutro, heróico
120 - Spawn Of The Devil	neutro, sombrio, sombrio, heróico, heróico, final heróico
121 - Black Doom's Scheme	neutro, sombrio, heróico, sombrio, sombrio, final sombrio
135 - A Vow For The Victims	neutro, sombrio, heróico, heróico, neutro, sombrio
144 - One To Succeed A God	neutro, neutro, sombrio, neutro, sombrio, final heróico
145 - Disappointed In Humanity	neutro, neutro, sombrio, neutro, neutro, sombrio
146 - Faith Taken From Solitude	neutro, neutro, sombrio, neutro, neutro, neutro, chefe final heróico
153 - Together With Maria...	neutro, neutro, sombrio, heróico, heróico, final sombrio
154 - The Tragedy's Conclusion	neutro, neutro, neutro, sombrio, heróico, heróico, final heróico
155 - The Day That Hope Died	neutro, neutro, neutro, sombrio, sombrio, sombrio
159 - At Least, Be Like Shadow...	neutro, neutro, neutro, sombrio, heróico, sombrio
160 - Seeking A Silent Paradise	neutro, neutro, neutro, sombrio, heróico, heróico
161 - The Lion's Awakening	neutro, neutro, neutro, neutro, sombrio, final sombrio
162 - Identity	neutro, neutro, neutro, neutro, sombrio, final heróico
163 - An Android's Rebellion	neutro, neutro, neutro, neutro, neutro, sombrio
164 - A New Empire's Begining	neutro, neutro, neutro, neutro, neutro, neutro, chefe final heróico
165 - Bullets From Tears	neutro, neutro, neutro, neutro, heróico, final sombrio
166 - Journey To Nihility	neutro, neutro, neutro, neutro, heróico, heróico
168 - Dr. Eggman's Miscalculation	neutro, neutro, neutro, heróico, sombrio, heróico
170 - Requiem For The Heavens	neutro, neutro, neutro, heróico, neutro, final heróico
171 - Sonic Dethroned	neutro, neutro, neutro, heróico, heróico, sombrio
175 - Farewell To The Past	neutro, neutro, heróico, sombrio, neutro, final sombrio
182 - Compensation For A Miracle	neutro, neutro, heróico, neutro, neutro, neutro, chefe final heróico
191 - sombrio Soldier	neutro, heróico, sombrio, sombrio, neutro, sombrio.
195 - Birth Of The sombrio Soldier	neutro, heróico, sombrio, neutro, sombrio, sombrio
203 - Perpetual Voyage	neutro, heróico, sombrio, heróico, neutro, sombrio
215 - Wandering For Eternity	neutro, heróico, neutro, neutro, neutro, final sombrio
216 - At Vagrancy's End	neutro, heróico, neutro, neutro, neutro, final heróico
220 - The Importance of Truth	neutro, heróico, neutro, heróico, neutro, final heróico
225 - Solitary Journey	neutro, heróico, heróico, sombrio, neutro, sombrio
228 - I Shall Be The One To Judge	neutro, heróico, heróico, sombrio, heróico, final heróico
229 - Gone With The Darkness	neutro, heróico, heróico, neutro, neutro, sombrio
230 - The Ultimate Choice	neutro, heróico, heróico, neutro, sombrio, heróico
231 - I Am The Strongest!	neutro, heróico, heróico, heróico, heróico, final sombrio
232 - Justice's Awakening	neutro, heróico, heróico, heróico, heróico, final heróico
259 - A Heart Bound To The ARK	heróico, sombrio, neutro, neutro, heróico, final sombrio
262 - Steel Combat Boots	heróico, sombrio, neutro, heróico, sombrio, final sombrio
263 - Protector Of The Ashen Moon	heróico, sombrio, neutro, heróico, neutro, final sombrio
266 - I Know The Will Of Heaven	heróico, sombrio, neutro, heróico, heróico
275 - The Reason You Were Born	heróico, sombrio, heróico neutro, neutro, sombrio
276 - The sombrio Part Of The Galaxy	heróico, sombrio, heróico, neutro, neutro, heróico
282 - Beloved Memories	heróico, sombrio, heróico, heróico, heróico, heróico
283 - Birth Of A Devil	heróico, heróico, sombrio, sombrio, sombrio, sombrio
291 - The Doctor's Lie	heróico, heróico, sombrio, neutro, neutro, sombrio
309 - Funeral Procession In Space	heróico, heróico, neutro, neutro, neutro, sombrio
316 - The One Who Maria Entrusted	heróico, heróico, heróico, neutro, heróico, heróico

317 - A.1's Enlightenment	heróico, heróico, heróico, heróico, neutro, sombrio, final sombrio
318 - A Dying Empire's Cry	heróico, heróico, heróico, sombrio, sombrio, heróico
320 - Tear-Soaked Hometown	heróico, heróico, heróico, sombrio, neutro, final heróico
321 - Sparks On The Horizon	heróico, heróico, heróico, sombrio, heróico, final sombrio
322 - A Use For A Saved Life	sombrio, neutro, sombrio, heróico, sombrio
323 - Coffin Of Memories	heróico, neutro, heróico, neutro, sombrio, sombrio
324 - The Self-Imposed Seal	heróico, heróico, heróico, heróico, neutro, heróico
325 - Pretense in the Mirror	heróico, heróico, heróico, heróico, heróico, sombrio
326 - A Missive From 50 Years Ago	heróico, heróico, heróico, heróico, heróico, heróico, chefe final heróico

Tela de pausa cheia
Aperte Start e segure X (GC) ou ○ (PS2) ou B (XB).

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 3: MUTANT NIGHTMARE

Jogo Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Turtles In Time
Complete todas as 16 missões no episódio 1.

Episódios Nightmare
Termine os episódios 1, 2 e 3.

Episódio Nightmare final
Termine todos os episódios Nightmare.

Área 12 e 13 do Free Mode
Termine o episódio Nightmare final.

Pergaminho Turtle supremo
Complete a área 12 e 13 do Free Mode.

Passwords
Use as seguintes legendas para as senhas.
L: Leonardo **M:** Michaelangelo
D: Donatello **R:** Raphael **S:** Destruidor

Efeito	Password
Invencibilidade	MDLDSSLR
Ougi máximo	RRDMLSDL
Shuriken ilimitado	LMDRRMSR
Sem Shuriken	LLMSRDMS
Sem itens de energia	DMLDMRLD
Comida vira sushi	SLLMRSLD
Morte instantânea	LDMSLROD
Inimigos com ataque dupla	MSRLSMML
Inimigos com defesa dupla	SLRMLSSM

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

Restaurar todos os compartimentos de areia
GameCube: durante o jogo, segure B no controle 4 e digite rapidamente X(2), A, B(2), A, Y(2) no controle 1;
PlayStation 2: durante o jogo, segure L3 e digite rapidamente ○(2), X, □(2), X, △(2);
Xbox: durante o jogo, clique e segure o direcional esquerdo, e digite rapidamente B(2), A, X(2), A, Y(2).

Galeria de vídeo
Termine o jogo.

Armas secretas
Termine e jogo na dificuldade indicada e faça os comandos durante a pausa para ativar as armas.

Arma	Termine na dificuldade	GameCube	PlayStation 2	Xbox
Baby Rattle	Easy	←(2), →(2), Y, X(2), Y, ↑, ↓	←(2), →(2), ○, □, □, ○, ↑, ↓	→(2), ←(2), Y, X(2), Y, ↓, ↑
Telefone	Normal	→, ←, →, ←, ↓(2), ↑(2), X, Y, X(2), Y(2)	→, ←, →, ←, ↓(2), ↑(2), ○, □, ○(2), □(2)	←, →, ←, →, ↑, ↑, ↓(2), Y, X, Y(2), X(2)
Faca de peixe	Hard	↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, X, Y, X, Y	↑(2), ↓(2), ←, →, ←, →, ○, □, ○, □	↓, ↑, ↓, ↑, →, ←, →, ←, Y, X, Y, X
Serra-elétrica	Não é necessário terminar	↑(2), ↓(2), ←, →, ←, →, X, Y, X, Y	↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ○, □, ○, □	↓(2), ↑(2), →, ←, →, ←, Y, X, Y, X

Recompensas da Sand Gate
Desative as seguintes quantidades dos portões da areia para ganhar as recompensas.

Recompensa	Desative...
Quarto banco de areia	1 portão da areia
100 créditos de areia	2 portões da areia
Poder Eye of the Storm	3 portões da areia
Quinto banco de areia	4 portões da areia
150 créditos de areia	5 portões da areia
Ataque Winds Of Sand	6 portões da areia
Sexto banco de areia	7 portões da areia
200 créditos de areia	8 portões da areia
Ataque Sand Storm	9 portões da areia

TRUE CRIME: NEW YORK CITY

Várias dicas
Na tela de mapa e estatísticas (CompStat/Map), segure L + R (L1 + R1 no PlayStation 2) e digite os comandos para ativar os efeitos.

Efeito	GameCube	PlayStation 2	Xbox
Munição ilimitada	X, B, A, B(2), Y	○, □, X, □(2), △	B, X, A, X(2), Y
Fôlego infinito	X, B, A, B, A, X	○, □, X, □, X, ○	B, X, A, X, A, B
Energia ilimitada	A(3), X(2), B, Y, B(2)	X(3), ○(2), □, △, □(2)	A(3), B(2), X, Y, X(2)
Danos duplos	A(2), B, A(3)	X(2), □, X(3)	A(2), X, A(3)
$1 milhão	B(2), Y, B, Y, B	□(2), △, □, △, □	X(2), Y, X, Y, X
Modo superpolicial*	Y, A, Y, A, Y(2)	△, X, △, X, △(2)	Y, A, Y, A, Y(2)
Modo ultrafácil	X, B, A(2), Y, X	○, □, X(2), △, ○	B, X, A(2), Y, B
Minigame Redman Gone Wild**	Y, A(2), B, A, B	△, X(2), ○, △, □	Y, A(2), X, A, X
Todas as trilhas sonoras	X, B, X, B	○, □, ○, □	B, X, B, X
Lutas abertas	B(2), X(2), B	□(2), ○(2), □	X(2), B(2), X
Corridas de rua abertas	Y(2), A(2), Y	△(2), X(2), △	Y(2), A(2), Y
Modo zumbi***	X, Y, B, A, B, A	○, △, □, X, □, X	B, Y, X, A, X, A
Cidade do gueto	A, B, A, Y(3)	X, □, X, △(3)	A, X, A, Y(3)
Nova roupa na Puma Store****	Y, A, X, B	△, X, ○, □	Y, A, B, X

*Mostre o distintivo para zerar o nível de maldade (status Rogue).
**Ou termine o jogo 100%. Vá para o local indicado por Redman quando ele ligar.
***Marcus ficará sem as extremidades e sangrando. Repita o código para ficar só com o tronco.
****Ou colete todos os dez pares de tênis Puma na cidade e vá para a loja pegar a roupa.

Prêmios de ranks
Alcance os ranks de detetive para ganhar veículos na garagem de policia e armas no depósito de armas.

Rank	Prêmios
Carros	
1	6.5L V8 Custom SUV
2	5.4L SC V8 Coupe
3	2.5L L4 Sedan
4	6.0L V8 Coupe
5	3.5L V6 Sedan
Armas	
1	5.56mm Carbine, 7.62 Auto Sniper, Flashbang, Slo-Mo Dirve x2
2	.45 Special, Tactical Shotgun, 5.56mm Bullpup AR, Sledge Hammer, Precision Aim Assist
3	4.6 MM PDW, Assault Rifle, Tranquilizer, Sunt Baton, Zoom 4x
4	Stun Gun, 9MM SMG, Standard Shotgun, Slo-Mo Dive

GameCube XBox PlayStation 2 PSP

CRASH TAG TEAM RACING

Várias dicas

No menu principal, segure os botões L e R (L1 e R1 no PS2) e digite os seguintes comandos para adquirir os efeitos.

Efeito	GC	PSP/PS2	Xbox
Nocaute com um acerto	A, X(2), A	X, ○(2), X	A, B(2), A
Modo de alta velocidade	X(2), Y(2)	○(2), △(2)	B(2), Y(2)
Cabeça de frango	A, X(2), B	X, ○(2), □	A, B(2), X
Carros Toy Block	X(2), Y, B	○(2), △, □	B(2), Y, X
Desligar visores	A, B, Y, X	X, □, △, ○	A, X, Y, B
Crash japonês	B, X, B, X	□, ○, □, ○	X, B, X, B

Carros extras no PSP

Use o cabo USB e ligue com a versão de PlayStation 2 para ganhar os carros dos seguintes personagens na versão para PlayStation 2: Crash, Crunch, Neo Cortex, Nina e Pasadena. E também para ganhar duas arenas: Extinction Party e Jungle Rumble.

PlayStation 2 XBox PC

THE MATRIX: PATH OF NEO

Extras

Termine o jogo nos seguintes níveis de dificuldade para liberar os efeitos.

Efeito	Dificuldade
Armas inquebráveis	Easy
Reflexão de balas	Easy
Energia vampírica	Normal
Todas as armas	Normal
Energia infinita	The One

Depois de ter terminado uma vez, basta escolher a fase final e finalizar em outro nível de dificuldade para ganhar todas as dicas.

PlayStation 2 XBox

50 CENT: BULLETPROOF

Várias dicas

Entre com os códigos para ativar os efeitos.

Efeito	Código
Invencibilidade	ny'sfinestyo
Armas mais fortes	the hub is broken
Tiros perfeitos	#1stunna
Contra-ataque Bloodhound	gunrunner
Contra-ataque Empty n' Clips	workout
Action 26	orangejuice
Clipe My Buddy	sayhellotomylittlefriend
Música So Seductive	killa1
Clipe Tony Yayo So Seductive	yayoshome
Músicas Pimp Pt2, I'm A Rider e Maybe We Crazy	50bpexclusives

AEON FLUX

Modo Cheat

Do menu principal, entre em Cheats e depois em Cheats para mostrar uma tela de entrada de código em estilo militar - Alpha para "A", Bravo para "B" etc. Selecione as palavras para que as iniciais formem os códigos abaixo para ativar os efeitos. Por exemplo, para escrever o código FUG entre com as palavras Foxtrot, Uniform e Golf. A mensagem "Cheat Unlocked" aparecerá para confirmar a entrada correta da dica. Para ativá-las, pause o jogo e selecione a opção Cheats. As roupas e episódios devem ser liberados na tela de Extras.

Efeito	Código
Modo God	TRIROX
Recarregar energia	HEALME
Energia ilimitada	CLONE
Golpes potentes ilimitados	LCVG
Munição ilimitada	FUG
Morte com um acerto	BUCKFST
Fatalities livres	CUTIONE
Filmes de ação	BAGMAN or UKGAMER
Todos os episódios de replay	BAYOU
Roupa Bomber Jacket	JACKET
Roupa Revelation	ARMS
Roupa War	BLUR
Roupas Monican Freya, Hostess Judy, Una e Fashion Una	CLOTHES
Roupa Fame	GRAY
Roupa Seed	MOVIE ou URBAN
Roupa Mrs. Goodchild	WHITE
Todos os slides	PIXES
Desconhecido	FUN
Desconhecido	OSCAR
Desconhecido	TREVOR

PlayStation 2

CALL OF DUTY 2

Seleção de fases

Na tela de seleção de missões, segure LB + RB e digite ←(2), Right(2), Y(2).

Game Points na Xbox Live

Realize cada uma das tarefas para ganhar um determinado número de pontos em seu perfil da Xbox Live.

Tarefa	Pontos
Complete o treinamento	50
Veteran na Crossing the Rhine	60
Veteran na D-Day	60
Veteran na El Alamein	60
Veteran na Fortress Stalingrad	60
Veteran na Hill 400	60
Veteran na Rommel's Last Stand	60
Veteran na Stalingrad 42	60
Veteran na the Battle for Caen	60
Veteran na the Tank Squadrons	60
Veteran na the Winter War	60
Won The War (termine o jogo)	150
War Hardened (termine o jogo no Hard ou Veteran)	200

CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS

Game Points na Xbox Live

Complete as seguintes tarefas para ganhar os pontos em seu perfil da Xbox Live.

Prêmio	Tarefa
Chapter 1 Completion Award	Complete o capítulo 1
Chapter 2 Completion Award	Complete o capítulo 2
Chapter 3 Completion Award	Complete o capítulo 3
Chapter 4 Completion Award	Complete o capítulo 4
Chapter 5 Completion Award	Complete o capítulo 5
Chapter 6 Completion Award	Complete o capítulo 6
Chapter 7 Completion Award	Complete o capítulo 7
Chapter 8 Completion Award	Complete o capítulo 8
Chapter 9 Completion Award	Complete o capítulo 9
Chapter 10 Completion Award	Complete o capítulo 10
Gold Game Completion	Termine o jogo
Compassion Award	Deixe o Serial Killer X viver
Revenge Award	Mate Serial Killer X
Chapter 1 Bronze Bird Award	Ache um pássaro no capítulo 1

Chapter 2 Bronze Bird Award	Ache um pássaro no capítulo 2
Chapter 3 Bronze Bird Award	Ache um pássaro no capítulo 3
Chapter 4 Bronze Bird Award	Ache um pássaro no capítulo 4
Chapter 5 Bronze Bird Award	Ache um pássaro no capítulo 5
Chapter 6 Bronze Bird Award	Ache um pássaro no capítulo 6
Chapter 7 Bronze Bird Award	Ache um pássaro no capítulo 7
Chapter 8 Bronze Bird Award	Ache um pássaro no capítulo 8
Chapter 9 Bronze Bird Award	Ache um pássaro no capítulo 9
Chapter 10 Bronze Bird Award	Ache um pássaro no capítulo 10
Chapter 1 Silver Bird Award	Ache todos ▪ seis pássaros no capítulo 1
Chapter 2 Silver Bird Award	Ache todos os seis pássaros no capítulo 2
Chapter 3 Silver Bird Award	Ache todos os seis pássaros no capítulo 3
Chapter 4 Silver Bird Award	Ache todos os seis pássaros no capítulo 4
Chapter 5 Silver Bird Award	Ache todos os seis pássaros no capítulo 5
Chapter 6 Silver Bird Award	Ache todos os seis pássaros no capítulo 6
Chapter 7 Silver Bird Award	Ache todos os seis pássaros no capítulo 7
Chapter 8 Silver Bird Award	Ache todos os seis pássaros no capítulo 8
Chapter 9 Silver Bird Award	Ache todos os seis pássaros no capítulo 9
Chapter 10 Silver Bird Award	Ache todos os seis pássaros no capítulo 10
Golden Bird Award	Ache todos os pássaros
Propaganda Report 1	Ache 9 pedaços de metal
Propaganda Report 2	Ache 20 pedaços de metal
Propaganda Report 3	Ache 29 pedaços de metal
Propaganda Report 4	Ache 30 pedaços de metal
Internal Affairs Report	Ache 20 pedaços de metal
DUO Report	Ache 29 pedaços de metal
Bronze Detective Badge	Ache a televisão escondida no capítulo 1
Ripple Xbox 360	Ache a televisão escondida no capítulo 2
Static Xbox 360	Ache a televisão escondida no capítulo 4
Silver Detective badge	Ache a televisão escondida no capítulo 6
Bird Bath Xbox360	Ache a televisão escondida no capítulo 7
Test Pattern Xbox 360	Ache a televisão escondida no capítulo 8
Gold Detective badge	Ache a televisão escondida no capítulo 9
Bronze Melee Master	Complete um capítulo somente com armas brancas
Silver Melee Master Award	Complete três capítulos somente com armas brancas
Gold Melee Master Award	Complete nove capítulos somente com armas brancas
Melee Mayhem Award	Dominar e matar com todo tipo de escombros e armas iniciais
Firearm Freedom Award	Dominar e matar com todos os tipos de armas de fogo
Chief Investigator Award	Achar todas as pistas das cenas de crime

NINTENDO DS

METROID PRIME PINBALL

Fases extras
Derrote os inimigos indicados no modo Multi-Mission para liberar as fases no modo Single Mission.

Fase	Derrote...
Phazon Mines	Omega Pirate
Phendrana Drifts	Thardus
Impact Crater	Metroid Prime
Artifact Temple	Todos os 12 artefatos

Modo Expert
Termine o modo Multi-Mission. O modo Expert será liberado dentro de Options.

Mostrar senha
Aperte B na tela Press Start para mostrar seu último objetivo. Agora, aperte Select para mostrar uma longa senha, que representa seu status. Ela será usada em competições online.

SHREK SUPERSLAM

Extra de conexão
Acione o jogo com o cartucho Shrek SuperSlam de Game Boy Advance para liberar a segunda roupa de Shrek.

TRAUMA CENTER: UNDER THE KNIFE

Missões X
Termine o jogo para liberar ▪ missões bônus X no modo Challenge. Cada vez que terminar uma dessas missões, a próxima fica disponível.

ZOO TYCOON DS

Canários bônus
Termine os cenários em diferentes níveis de dificuldade para liberar fases bônus. São quatro extras, um para cada nível de dificuldade.

GameBoy Advande

DONKEY KONG COUNTRY 3

Várias dicas
Use ▪ seguintes passwords para ativar os efeitos.

Efeito	Senha
Mais 50 vidas	Monkey
Todas as moedas bônus	aqua
Minigames de Funky, Cranky ▪ Swanky	Extras
Opção Music Player	music
Desabilitar barris intermediários	harder
Sem barris DK e estrela em novo jogo	Tuffer
Ver créditos	kredits

SKY DANCERS

Senhas
Use as seguintes senhas para chegar às fases correspondentes.

Situação	Senha
Fase 1 completa com 1 Skydancer	FBFBBBCL
Fase 2 completa com 1 Skydancer	FBFBBBDK
Fase 3 completa com 1 Skydancer	KBFBBBFD
Fase 4 completa com 1 Skydancer	KBFBBBGC
Fase 1 completa com 2 Skydancers	KBFBBBHB
Fase 2 completa com 2 Skydancers	TBFBBBJK
Fase 3 completa com 2 Skydancers	TBFBBBKJ
Fase 4 completa com 2 Skydancers	TBFBBBLH
Fase 1 completa com 2 Skydancers e um minigame aberto	TCFBCBMD
Fase 2 completa com 2 Skydancers e um minigame aberto	TCFBCBNC
Fase 3 completa com 2 Skydancers e um minigame aberto	TCFBCBPB
Fase 4 completa com 2 Skydancers ▪ um minigame aberto	TFFBCBQR
Fase 1 completa com 3 Skydancers e um minigame aberto	TFFBCBRQ
Fase 2 completa com 3 Skydancers e um minigame aberto	TKFBCBSK
Fase 3 completa com 3 Skydancers e um minigame aberto	TTFBCBTS
Fase 4 completa com 3 Skydancers e um minigame aberto	TTFBCBVR
Fase 1 completa com 3 Skydancers e dois minigames abertos	TTFBHBWL
Fase 2 completa com 3 Skydancers e dois minigames abertos	TTFBHBXK
Fase 3 completa com 3 Skydancers e dois minigames abertos	TTPBHBYS
Fase 4 completa com 3 Skydancers e dois minigames abertos	TTPBHC2Q

MARIO TENNIS: POWER TOUR

Quadra Peach Dome
Vença o torneio da Peach.

Personagens estrelas
Vença os seguintes adversários no torneio Peach para liberar a versão estrela dos tenistas: Bowser, Donkey Kong, Luigi, Mario, Peach ▪ Waluigi.

Opção de minigames
Faça Max ou Tina chegar ao nível 2.

Level 5
Derrote todos os adversários com o mesmo personagem no modo de Exhibition no level 4.

FINAL FANTASY 4 ADVANCE

Extras
Termine o game e carregue novamente o último save para sobrevoar a superfície lunar e chegar numa pedra em forma de um rosto. Entre nela para acessar um labirinto com 50 andares.

THE BIBLE GAME

Senhas
Use as seguintes senhas para chegar às fases correspondentes.

Fase	Senha
2	DCBGMHQCRVL
3	FSQVLBJQTXH
4	RZFWPWKRVQN
5	MVMWBFGFCVN
6	BHXVGWDQCVN
Final	ZFTVLCCLLHN

BIG MUTHA TRUCKERS

Caminhão de Evil Bob
Na tela-título, pressione ↑, L, →(2), A, B, ↓(2), R. A tela irá piscar para confirmar a dica.

PlayStation 2

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

Código de ativação
980AF40C 78D0282D
2816ED03 F8AA7AF1
2816EDF7 2C167A6D
2859380C 78426965

Energia infinita
2816EDED 83B5A766
2816EDD0 84B5855A

Slots de areia infinitos
2816ED0C 6F967A6A
2816ED72 84B597F1

Energia infinita para armas secundárias 283EDD7C 0CA57A65

Energia máxima 2816ED40 6F96AC65
2816EDD8 84B5A766

Créditos de areia máximos
28B35568 0C517867

Liberar todos os poderes da areia
2816EDA1 6F967A3E
2816ED78 84B5DB3A

GAUNTLET: SEVEN SORROWS

Código de ativação
9809B651 78D00EAD
2816ED40 83C67A65
2816EDA1 F8AA7AF1
28299862 78426965

Energia infinita 2816EDD8 01965B05
2816EDED 845672A9

Mana infinito 2816EDD0 0196AA7C
2816ED0C 84567CD6

Dinheiro infinito
2816ED65 0196CC37
2816ED6F F7561265
2816EDF1 8496E4F7
2816EDF2 F8AA7AF1
2816EDCF 0C13652F
282D1982 784269F2

Pontos infinitos 2816ED03 6F9B7A4F
2816EDF7 F8AA7AF1
2816ED54 849B85F2
282DEAB6 784269F1

Vidas infinitas 2804E18B 0CA57A65

Ter ganho rápido de nível
2816EDAF 01969C01
2816EDB1 B1B94765
2816EDDE F8AA7AF1
2816ED57 0B2B7AF1
283A6654 784269F7

KING KONG

Código de ativação
980AB86F 78FEB3BE

Energia para os humanos
283758ED 0CA57A65

Energia para Kong
18F7976C 0CA53EE5

Munição para pistola
28C0ECF6 0CA57AB1

Munição para espingarda
28C00DE9 0CA57AB1

Munição para rifle de precisão
28C00D7C 0CA57AB1

Munição para metralhadora
28C00D03 0CA57AB1

COMBAT ELITE: WWII PARATROOPERS

Código de ativação
9839E5A5 78A7771C

Energia infinita
2816ED40 0BF1F99C
2816EDD8 F8AA7AF1
2816EDED D8F1F9E5
28026AAF 78426965

Munição infinita
280146A0 6AF37A65

Granadas infinitas
283A5622 6F5B7A65

Uso de kit médico infinito
28021164 6F717A65
2802880C 44B17A65

Pontos de habilidade infinitos
2816ED0C 6F967A4F
2816ED72 60567A6F
2816EDA1 F8AA7AF1
2816ED78 BBE8A42F
283A18F7 7842696F

TRUE CRIME: NEW YORK CITY

Código de ativação
9851D8A1 789287B7

Energia infinita
283EA2D4 646D7A03

Energia infinita para o carro
2858F67C F8AA7AF1
2858F668 0CA57A65

Munição infinita
28385568 0CA57A65

Equilíbrio máximo
289EEBA0 1CD1D865
289EEB88 BBAD087C
289EEB2B BBAD087C

Máximo de evidência de drogas
089EEB2E 0CA57A4F

Máximo de evidência de roubos
089EEB4B 0CA57A4F

Máximo de evidência de fraudes
089EEB87 0CA57A4F

Máximo de evidência de objetos sexuais 089EEB52 0CA57A4F

Máximo de evidência de partes de armas 089EEBA9 0CA57A4F

Códigos de pontos policiais (use apenas um)

Máximo de pontos policiais do bem
289E6AD6 1CD1D865

Sem pontos policiais do bem
289E6AD6 0CA57A65

Máximo de pontos policiais do mal
289E6A6D 1CD1D865

Sem pontos policiais do mal
289E6A6D 0CA57A65

Liberar todos os casos (veja no menu principal) 2816ED40 FBAC7A2B
2816EDD8 F7D97A56
2816EDED F8AA7AF1
2816EDD0 6DAC7A2B
283AB3F2 78426965

GameCube

THE CHRONICLES OF NARNIA

Código de ativação
Z6CY-F8KQ-6HE36
2MJ2-MXEM-G73Z5

Energia e munição infinita
0CGM-U4QA-5WJCR
RXE9-GW81-N4WGU

Moedas infinitas
NEU7-CRM3-9VXEU
6PHN-6BTD-WUWZT

Cronômetro congelado
74P9-HZ1B-35MCA
75VU-V342-X4QQ2

Todas as fases liberadas
Z3JD-XWV1-TK1EC
E9RR-7KY6-9FMZX
GRHW-G2MM-BKY74

PAC-MAN WORLD 3

Código de ativação
1UYH-5YVB-YQWR9
GV1V-A4QB-60U5B

Energia infinita
DU30-QNP0-EAT3Y
8EYJ-N79H-UJCK3

Pontuação monstro
5DZP-23AX-YQF6M
QVZC-E04J-2W2VX

SUPER MARIO STRIKERS

Código de ativação
BUE1-171Z-1TYFA
T0F2-QRH7-P12BP

Vitória para o time 1 (pressione para cima) QYJE-EE0H-VBKDM
ECCE-BEF3-KQYQD
1NVM-0VDA-XR0N3
NH8R-BD3Z-F4YR0

Vitória para o time 2 (pressione para baixo) KMUQ-47RW-FR0DH
KD1P-3AF2-HMV8H
H04R-DDK1-DQBEA
XTX7-U98A-EUYTD

Termine a partida (pressione para esquerda) YVBG-2RJJ-KYVWB
T4RE-G4U0-CNV54
XRGV-VDNV-2QDAZ

Mais tempo (pressione para direita)
257M-UJ9Y-M2366
2U1P-86XX-36RRE
7TMP-YH89-150K9

Ter todos os troféus
56FQ-Z6C3-MVPTE
5M86-QTAH-ME970
F6GZ-EV1Q-E4HJ0
14U8-B0KW-HA0GH
4KF6-WD76-R0GDU
UCEJ-CHY9-CWUBP

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

Código de ativação
WE7R-XBBA-RA1GK
R9DA-254N-V2PNW

Energia infinita 7J40-9B6N-D8BZX
EWDB-UBPV-2RT5B

Areia infinita JYU1-9VUQ-0HFMB
0K2E-JVX1-B0632

Resistência infinita para armas alternativas 9TNP-EBK4-UQ16N
TVUU-A9ZX-17UHK

Crédito de areia infinito
5FN9-ZQRY-HBN4P
BH0C-MNPU-9M9FV

NEED FOR SPEED: MOST WANTED

Código de ativação
DMPF-QRUZ-M861F
BQGV-7870-N4ZPU

Turbo infinito 9KXB-V62B-9V3PT
4QVK-89MB-RYQQR

Freio de mão infinito
GC6Q-UTFJ-3MH1Q
GP6Y-J62Y-51M99
2G8C-XAHU-0BYF2

Inteligência artificial idiota
1CXN-3ZCB-M5ND3
RA1M-Y5QW-Y123R

Códigos de perfil 1

Dinheiro infinito
4YC9-6VNK-55CE6
8FM4-DK0C-62CPV

Máximo de Bounty
DT4K-3FK2-4H1UK
C7TQ-1Z1W-32A7F

Começar na posição 1 da lista negra
72W9-B7M1-GPZU6
N152-XJMA-U1U2G

SHADOW THE HEDGEHOG

Código de ativação
KP35-TDC3-N9RYW
U8MF-AYPY-3RJBY

Vidas infinitas
F1Q5-6H8C-HY202
M5C5-K0H4-FHX5Y

Anéis infinitos
MEAX-VKGF-NVBFE
1HKQ-VNVR-X7MN1

Segunda energia infinita
FX5X-2WZQ-JGK4Q
EKBT-QH4Y-QXF4X

Munição infinita
XMXA-2VKC-CBUZU
ARJM-7WXE-1QKQ1

Sempre com tempo baixo
EJWV-PM71-KH00H
F0DB-XCTW-16YW6

Pontuação máxima
DNC3-Y6E0-KJVFF
HCDX-5CUM-WRKHH

Pontuação sombria máxima
7DVC-RV8R-ZU60K
TJ72-WANP-FUM3Z

Pontuação sombria zero
49WA-HQMY-QTK39
91JH-PAHM-1THQJ

Pontuação heróica máxima
J2ZN-TF9F-6JHCV
18T5-A86N-KKNC3

Pontuação heróica zero
WUWT-QKAC-J81NQ
863N-BDN9-3UPK0

Encher medidor heróico (Z + R)
KZ5T-8W3F-318YT
MY8X-60GD-HTGYK
PGZR-U7MK-VH6G1

Encher medidor sombrio (Z + L)
UMCX-P155-UM6K7
KETR-W0JH-EPRMM
1N9F-TNKR-3KN7V

07: FROM RUSSIA WITH LOVE

Código de ativação
M505-8Y7V-0YNZM
MH14-F7EB-2TWY6
1HMF-8HPB-X3ZKV

Energia infinita
4HVR-NJKA-U944V
2TPC-Y5YY-VEHYQ
KD0G-02KC-9GR3F
YFY0-XM1C-TQ1JK

Energia infinita para o carro
N4YN-BRDR-RE7Q4
RU2X-EXHQ-CFZUZ
8W5J-1XPA-9BY4X

Munição infinita
JFYR-NN9J-R90NW
Y9QF-VNVX-FKRAA
AF31-KB6G-553HA
UEPP-XANT-A5DN6
UHKW-TYTP-54Z9Q

Cronômetro congelado
J0X7-ACDC-7KMHC
M7RR-8D3G-0AB02

Máscara de gás infinito
8FDC-FD79-BGGC4
2NFD-K13P-FHUZ3

Códigos para slot 1 de save

Research Points infinitos
ZEHJ-G2M5-8MTB8
5RT5-B07X-9RFE5

Pontos Skill infinitos
CZ9M-D2BD-Y086V
Z3MU-X7GP-009BC

Todas as fases liberadas
BH4X-A3WN-0JGZ6
XB9K-0UHZ-THMBH
EYUA-QPEU-E4RGA

Todos os prêmios
ZV40-6H1C-TCEEA
MVY9-V6F7-1PUCJ
EEHU-ZZ1F-7650E

X-MEN LEGENDS II: RISE OF APOCALYPSE

Código de ativação
1PRM-JYZQ-9EPYZ
C6C1-TWA7-KXF9G

Liberar todos os personagens
BT24-XR9A-UH6GV
PW8J-P4P3-T2WF4

Liberar todos os itens de Review
KNCH-6E6Q-86XG1
VQ3F-X9T4-5WKFF
JMDC-HM8M-4FKFY
T0DD-40VF-WEYRX
HF65-TYNM-96M8N

Liberar Danger Room
JWYH-MY7A-3NCNR
JH7U-U1WE-ZNQ41

THE INCREDIBLES: RISE OF THE UNDERMINER

Código de ativação
PXMT-1PTM-EYJF3
RHRH-4AH8-B34XA

Especiais infinitos
Q6VA-VHVF-28WG6
192Z-T56F-0G15C
UWVT-5TQK-8TMUY

Experiência máxima
E6ER-XXUA-2ZZUP
390V-9JA7-3X4KK
C2TN-W11A-G46Z4

Todos os upgrades
BM58-1V6Y-DPK22
Y2K1-AZXV-J1EKN
Y4G5-MRMW-YYXWC
U6JU-J2VX-86TZ6
Y4G5-MRMW-YYXWC

GUN

Código de ativação
Q5PT-1GQU-W926D
79QQ-ZPH1-URUNK

Energia infinita R7KF-7310-ZANNZ
3W55-T1TC-92K1D

Munição infinita
5QWY-C8BA-8CGQ4
6GMU-GF06-VG0AY

Medidor de gatilho rápido infinito
YZ6Z-7Y1Z-341X7
AB51-GEMB-VX86A
EDMZ-BNBB-NK4KE

Energia de cavalo infinito
N1B3-7RDY-6Y3X7
35X8-MUDQ-43UBV
KYBY-BBZB-DJUHF
K0U2-ACF2-2X0WQ
2KFB-XUKR-UD6XN
51EJ-U6W9-TPCZ2

Explosivos arremessáveis infinitos
B46M-9H3J-925PF
QKUH-7UZ1-MEX5G

Dinheiro infinito
G3QC-E64M-ZWCJ2
FJ6R-QVTY-QCY62

Superpulo KEZT-03MN-RPDDF
JMQ4-VAU1-A7FKU
FTDE-FHQM-VQM3W

CHOAS FIELD

Código de ativação
0801-4FFN-YV11Q
DV1M-PW07-BUJ51

Energia infinita DFRE-HB7E-2V49D
NJTK-35GM-649B6

Créditos infinitos
G11X-16MY-TW7Q4
8RQW-ACAX-5BT0Q

Pontuação máxima
HKC4-M8KV-Z173Z
F5Z5-P437-T1YHR

GameBoy Advance

TOTALLY SPIES

Código de ativação
937FA25527CA
EAAC2CBA2B25
C55EFFD55777

Acessar todos os segredos
7E43995C45D6
F875485C61E5

Acessar todas as fases
5F41AA317196
A939095523F6

Galeria completa F87399CEC556
3D1329B50164

HI HI PUFFY: KAZNAPPED

Código de ativação
9377AEF426CC
3A634A269519
02BC553DAC1A

Liberar todos os extras
BB03F3A3269E
150EA1CAAFCE

Invencibilidade CDB98C097366
3972BEF39E9C

Vidas infinitas 7D62C39FACCB

Energia infinita CDB98C097366
2881630DA40A

Energia infinita (ônibus)
76465AB28FDC
27A58244A54A

Bombas infinitas 76465AB28FDC
83FCFD1A0F0E

Jam infinitas CDB98C097366
CCD854277859

Ter 99 notas 997AF4B76C8A

Cronômetro congelado
7425430FB448
70256207B408

Pular estágio (Select + cima)
A3ACD03B6A15
593BB4F7B498

ZATCHBELL! ELECTRIC ARENA

Código de ativação 938B11A793BC
0231A39FF2DA
A6960DC2B180

Liberar todos os jogadores
6E9DC41C0DAA
4E9145894DAA

Liberar todos os minigames
5D81C59C0D2A

Coleção completa 9F24E9840D08
9F2469914D08

Jogador:

Energia infinita CE188078FED8
55E91067A262

SP infinito 861A486F82FD

Derrotar rival (pressione Select)
5C99206FE7EF
8F880060F645

Rival:

Energia mínima 87888075BA45
8F685060F655
8F685062E675
8F68D075B655

SP mínimo 1C994068F6CF

Sem SP 1C791068F6DF

KING KONG

Código de ativação 93433E1257D6
9777AE8ABD03
4CB27BF707FF

Cronômetro congelado
709683AB6AF7

Raiva infinita 0F694E56D70B

Munição infinita A650A764A07A

Itens infinitos 176D4D5AD701
50AB51804F95

Energia infinita para o grupo
1CA43A0A5F65
4732AA876F9B

Energia infinita (Kong)
5B2E4E9B5F05

Energia infinita (Jack)
1DA4721A4F95

Energia infinita (Carl)
59A6729B4F95

Energia infinita (Ann)
1DE4725AC791

Energia máxima (Jack)
59E672DBC791

Energia máxima (Carl)
1F24661A4F15

Energia máxima (Ann)
5B26669B4F15

Por Lord Machias

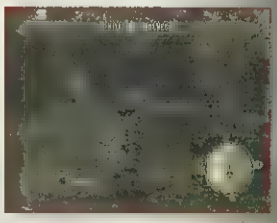
GUN

A Neversoft é famosa pela série Tony Hawk's Pro Skater, um ícone dos títulos de esporte radical. Agora, produtora quer provar que também pode se dar bem em outras searas. O resultado disso é Gun, um jogo de ação e aventura, com foco nos tiroteios. Falando assim, até parece um Grand Theft Auto, e, de fato, os dois títulos têm mais em comum, como um mapa imenso e uma estrutura de missões similar. Mas a temática de Gun é o Velho Oeste norte-americano. Assim, em vez de carros, há cavalos, e todo o clima lembra os famosos filmes de bangue-bangue. Duelos, bandidos, xerifes, bares, jogatina, uísques baratos, está tudo aí. O enredo é sobre vingança: Colton White teve seu pai de criação morto. O game dá a liberdade ao jogador passear pela cidade e realizar diversas missões, seja a principal ou as alternativas. Mas a quantidade de coisas para fazer nem se compara, em qualidade e quantidade, com a famosa série da Rockstar. Os objetivos principais são bastante divertidos, mas duram muito pouco. Trata-se de um jogo relativamente fácil, que pode ser terminado em cerca de 10 horas. As missões secundárias são bem menos prazerosas e não oferecem recompensas satisfatórias, isto é, mais um motivo para torná-las menos atraentes. Como um jogo de Velho Oeste, os tiroteios serão a ação principal do game. O sistema é eficiente, apesar de a precisão não ser tão boa quanto seria desejável. Os inimigos não são tão fáceis a ponto de serem derrotados só atirando e correndo, mas também não tão complicados que necessitem de estratégias muito complexas. Para situações mais tensas há um movimento que deixa tudo lento e facilita matar os oponentes com mais eficiência. As cenas de tiroteio como cavalo são umas das mais empolgantes. Mas, ao contrário de um Shadow of the Colossus, aqui, os animais são descartáveis. Se morrerem, basta pegar outro. Enfim, Gun é bom enquanto dura, mas não dura muito.

Missão 1

001/002 – Siga Ned até chegar no campo onde estão os pássaros, aperte o botão que aparece na tela para sacar sua arma, atire nos pássaros para treinar sua pontaria, espere que sua mira se torne vermelha para efetuar o disparo.

003 – Em seguida, aperte o botão que aparece na tela para ativar seu QuickDraw, isso irá deixar os inimigos lentos por alguns instantes, a barra amarela indica o tempo restante do QuickDraw, atire em todos os cinco pássaros de forma rápida, use o analógico esquerdo para mudar o alvo, depois siga Ned.



004 – Mate os lobos que vão atacar, use o QuickDraw se for necessário, continue seguindo Ned.

Gun

Activision/Neversoft
Ação
1 jogador

8.5

Controle 7,5

Os comandos não são tão precisos como um jogo de tiro precisaria ser, mas está dentro dos padrões. As cenas como cavalo estão um pouco melhores.

Diversão 8.5

O game oferece boas missões principais sendo que algumas são ótimas. Os objetivos paralelos deixam um pouco a desejar.

Gráfico 8.5

Os cenários são convincentes, retratando bem o clima do Velho Oeste norte-americano. As cenas não-interativas são melhores.

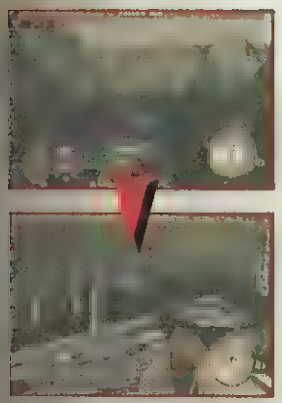
Som 9.0

A dublagem brilha com atores que sabem do riscado. A trilha sonora é bem ao estilo do game, mas pode soar um pouco caricatas.

Já acabou? *Por Marcelo Kamikaze*

O game diverte enquanto dura, mas as missões principais são muito curtas. E as alternativas não são tão legais.

Gun



005/006 – Na encosta, aperte os botões que aparecem na tela para trocar de arma e para aproximar a visão, atire nos alces para completar o treino.

007 – Desça da encosta, continue seguindo Ned, mais adiante mate todos os lobos que vão atacar.

008 – Quando o urso aparecer, seja rápido, pegue a espingarda que está no chão apertando o botão que aparece na tela, atire no urso sem parar, quando vier em sua direção, esquive correndo para os lados, continue atirando até matá-lo.

Missão 2

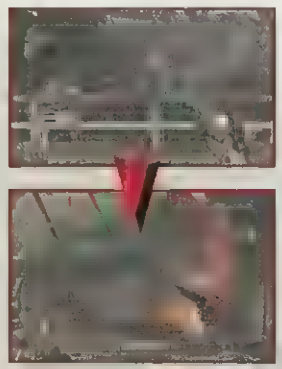
009 –Na fase do barco, atire nos invasores, siga pelo lado direito do barco para chegar até a parte de trás.

010/011 – No caminho fique abaixado atrás das caixas, use seu QuickDraw para matar os inimigos, continue seguindo em frente.

012 – Use o QuickDraw nesta parte, mire na cabeça do inimigo para salvar a mulher.

013/014 – Matando os invasores, corra para o canhão do barco, aperte o botão que aparece na tela, defenda sua embarcação destruindo os barcos inimigos. Obs: preste atenção no círculo amarelo que fica no centro da tela, use-o para mirar nos barcos.

015/016/017 – Mate os invasores, e suba pela escada para chegar até Ned.



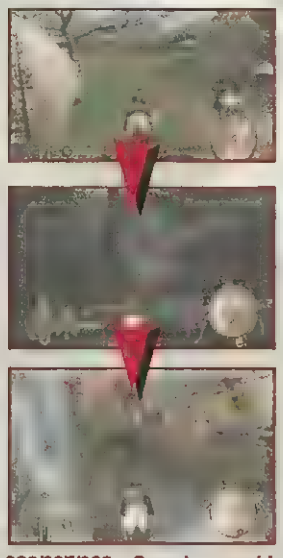
018/019 – Use o QuickDraw para atirar em todos os invasores, depois economize o QuickDraw desativando-o com o mesmo botão.

Missão 3

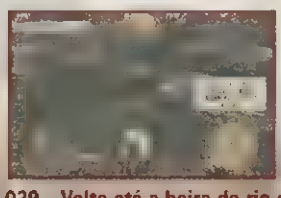
020/021 – Suba no cavalo apertando o botão que aparece na tela, siga Tom até a beira do rio.

022/023 – Faça um treino com seu cavalo para golpear com as esporas, não golpeie demais, ou mata o cavalo. Mantenha o botão pressionado para manter a velocidade, quando estiver perdendo velocidade, golpeie novamente. Obs: a energia verde no canto inferior esquerdo da tela, indica o estado de saúde do seu animal. Depois aperte o botão seguinte que aparece na tela para pular com o cavalo.

024/025 – Siga Tom até o local de início da corrida. Fique parado sobre o círculo amarelo aguardando a largada.



026/027/028 – Quando a corrida começar, golpeie o cavalo com as esporas e mantenha o botão pressionado. Siga na direção do Tom, golpeando de leve seu cavalo para ultrapassá-lo. Aperte o botão de pulo, cuidado na rampa e aperte o pulo novamente para não ficar preso na cachoeira. Siga a trilha, termine três voltas e vença a corrida.



029 – Volte até a beira do rio e

aperte o botão que aparece na tela para fazer um ataque com as patas do cavalo.

030 – Ataque os búfalos com as patas do cavalo.

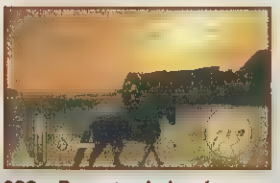
031/032 – Atire nas garrafas na rocha, acerte mais garrafas que Tom e use seu QuickDraw se necessário.

033/034 – Atire nos lobos que vão aparecer, faça o QuickDraw ■ use ◘ ataque com as patas nos lobos que estiverem próximo do cavalo ■ acabe com todos. Obs: no radar os pontos vermelhos indicam a localização do inimigo, preste atenção quando estiver cercado.

035/036 – Quando aparecerem os capangas de Tom, atire neles com seu QuickDraw, mova-se com ◘ cavalo para receber menos disparos, mate todos os capangas e acabe com o traidor do Tom.

Missão 4

037 – Vá em direção da balsa para fazer a travessia.



038 – Do outro lado vá em direção ao X marcado no radar.

039/040 – Entre no bar para falar com o barman.

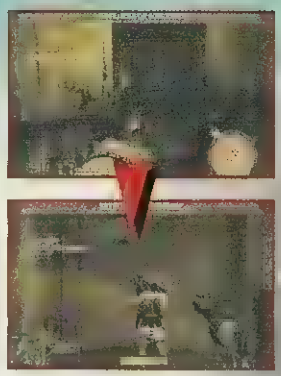
041/042/043 – Durante a troca de tiros no bar, fique abaixado atrás do balcão, levante no momento certo e use o QuickDraw para matar os inimigos, depois suba a escada para resgatar Jenny.

044 – Use ◘ QuickDraw quando subir ■ escada, cuidado para não acertar a mulher e mate os inimigos.

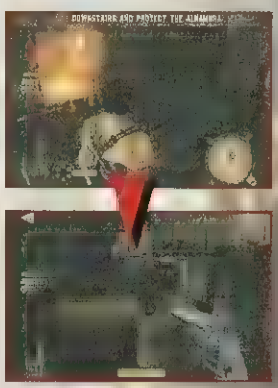
045 – No andar de cima, atire nos inimigos ■ pegue as garrafas que estiverem nas mesas, elas servem para reabastecer sua energia. Mantenha sua garrafa sempre cheia.

046/047 – Vá em direção à porta para chegar na varanda. Use o QuickDraw ■ acabe com os inimigos abaixando-se atrás das caixas.

048/049/050 – Após matar os inimigos na varanda, entre pela janela, siga pelo ■ use o QuickDraw ou sua espingarda se achar melhor.



051/052 – Siga, entre pela porta no final do corredor e use o QuickDraw. Faça um disparo certeiro na cabeça do inimigo para resgatar Jenny.



053/054 – Desça as escadas, mate os inimigos.

055/056 – Siga Jenny até o balcão da Alhambra, quando os inimigos invadirem, impeça que eles incendeiem ■ local, proteja Jenny, use sua espingarda com a visão em primeira pessoa, atire em todos os inimigos que aparecerem. Obs: as duas barras no canto superior esquerdo da tela, indicam o estado da Alhambra e a saúde de Jenny.

SUPER GAMEGIRL

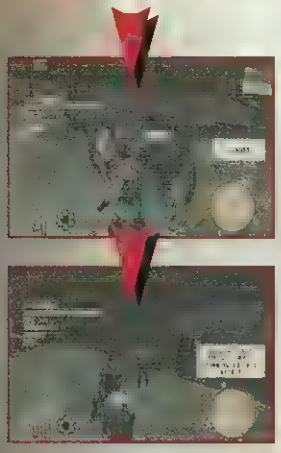
Fevereiro de 2006

Gabriela Leite
16 anos, estudante
Adora estar sempre na presença de amigos
Games prediletos: corrida

Studio FLASH BOOK Model's

Vila Mariana (próx. Metrô Santa Cruz):
R. Afonso Celso, 803 - Tel: (11) 5572-5700
Itaim Bibi: Rua Clodomiro Amazonas, 1158 - lj: 07 - Tel: (11) 3845-3222
www.flasbook.com.br

Gun



057/058/059 - Após matar todos os inimigos no interior da casa, vá para o lado de fora, monte no cavalo, use o QuickDraw e atire nos inimigos que tentam incendiar a casa, preste atenção no radar para localizar os incendiários que estão ao redor da Alhambra. Depois de matar todos os incendiários, retorne para dentro da Alhambra.

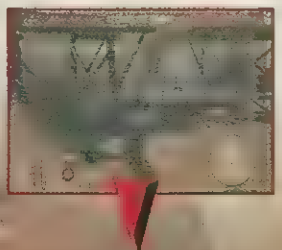
Missão 7

060/061/062/063 - Na hora do duelo, use seu QuickDraw, acerte os membros da gangue primeiro, depois use sua espingarda para acertar Crude à distância, quando estiver quase matando Crude, troque para o revólver, descarregue as balas nele até matá-lo.

Missão 5

064/065 - Saia da casa, vá até o ponto azul marcado no radar, fale com o Shopkeep que está parado, aqui você pode comprar up-grades para suas armas e aumentar a resistência do seu personagem. Faça as missões secundárias para conseguir dinheiro, compre quando for possível uma picareta, use-a para extrair o ouro que você encontra pelo velho-oeste, assim fica mais fácil ganhar dinheiro.

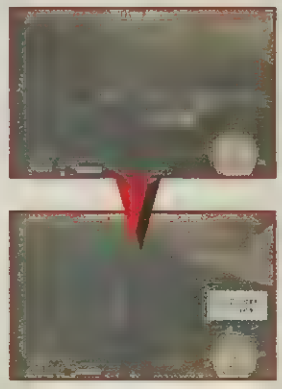
066/067 - Siga até o X marcado no radar, fale com Pat Dentom.



068/069/070 - Desça até os andaimes da ponte para deter o ataque dos índios. Use o QuickDraw para matá-los e cuidado com os arqueiros, fique abaixado atrás das caixas para não ser atingido, arremesse um coquetel de fogo se necessário.

071 -Siga em frente, desça por este caminho para chegar até a parte inferior.

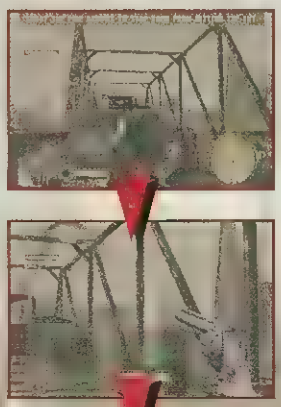
072 - Mate os inimigos, desça pegue munição nas caixas e energia na garrafa, depois entre no transporte, aperte o botão que aparece na tela para chegar até a base da ponte.



073/074 - Na base da ponte, detenha o ataque dos índios e use o QuickDraw para matar os dois índios que se aproximam do TNT. Pegue o TNT e arremesse na água apertando o botão que aparece na tela, continue esperto com os índios que aparecerem, mate-os e arremesse todos TNT na água.

075/076 - Mate os índios que restaram e retorne até Pat Dentom.

077/078/079 - Siga os trabalhadores até os andaimes da ponte, coloque seu rifle para atirar nos índios que chegam de canoa pelo rio, proteja os trabalhadores usando seu QuickDraw para facilitar, fique atento nas rampas e nos índios que escalam, acabe com todos os invasores.



080/081/082/083 – Na hora de enfrentar o chefe, corra para de trás das caixas, coloque a pistola e use o QuickDraw para acertar as flechas de fogo, não deixe que elas toquem as TNT, continue acertando as flechas até os índios começarem vir, use os coquetéis se for necessário e acerte os índios, economize o QuickDraw desativando-o após acertar os índios, quando aparecer Quick Killer, acerte vários disparos em sua cabeça até matá-lo.

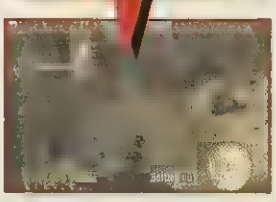
Missão 6

084/085/086 – Fale com Jenny e escolte a carroça, mantenha seu cavalo adiante da carroça para evitar o ataque dos índios e use a espingarda para matar os arqueiros.

087/088/089 - Chegando na estrada bloqueada, desça do cavalo e siga pelo espaço entre as rochas, mate os índios e siga. Pegue o barril de dinamite, leve-o até o bloqueio, afaste-se e atire no barril para abrir caminho.

090 – Monte novamente no cavalo, siga em frente, atire nos índios que chegam de canoa, fique distante e use sua espingarda.

091 – Quando carroça estiver parada, mate os índios que estão ao redor e proteja a carroça e a mulher. Use seu QuickDraw para matar os índios montados a cavalo, atire no barril de dinamite para causar danos no inimigo.



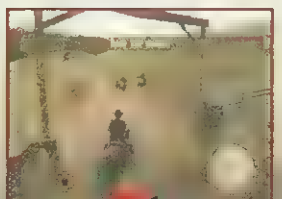
092/093 – Após deter o ataque dos índios, atire no barril de dinamite, dê cobertura para a carroça, atire nos índios que estiverem ao redor até chegar em seu destino.

Missão 7

094/095/096 – Fale com o homem dentro do cassino, monte no cavalo, siga-o até o bar, entre e fale com o barman.

097 – Após a conversa com o barman, fique abaixado atrás do balcão, use seu QuickDraw para matar os bandidos, se for necessário use sua garrafa para encher energia.

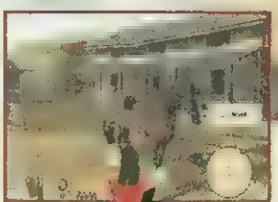
098 – Seja rápido, monte no cavalo, golpeie o animal com as esporas para correr, persiga os homens, não perca-os de vista, mais adiante atire no bandidos que estão nos cavalos, use seu QuickDraw.

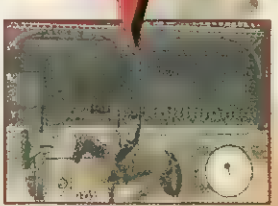


099/100 – Suba com os homens até o Rancho, use QuickDraw para matar os bandidos.

101/102/103 – Após matar os bandidos, enfrente os caras da lei, atire no primeiro que está no canto direito do lado de fora, use QuickDraw, mire na cabeça para tirar mais energia, depois de matar o primeiro, atire no segundo que está montado a cavalo, use sua espingarda, aproxime a visão, atire no momento em que ele estiver fazendo a volta com o cavalo.

Missão 8





104/105 –Monte no cavalo, siga em direção do X marcado no radar até chegar em Hoodoo's Palace.

Gun

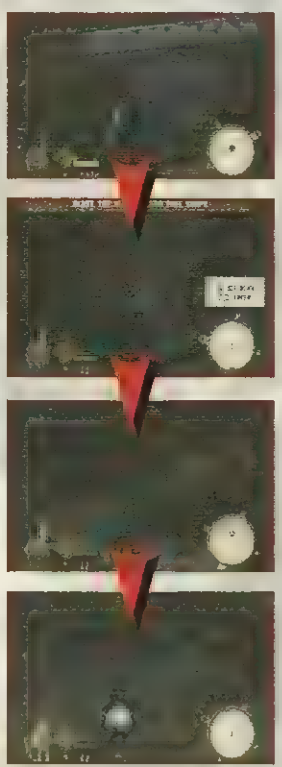
106/107 -Na prisão, fale com o cara na cela, em seguida agarre o guarda quando ele estiver próximo da grade.

108 - Aproxime-se da porta da cela, aperte o botão que aparece na tela repetidas vezes para escapar.

109 - Vá em direção da mesa e pegue a garrafa, o arco e as flechas, siga os comandos que aprecem na tela para usar o arco. Na mesa seguinte pegue garrafas incendiárias.

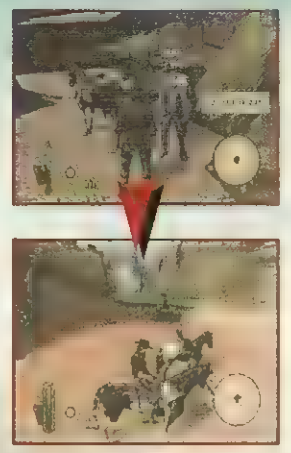
110 - Saia com seu amigo pela porta, siga-o com cuidado até chegar em baixo da ponte.

111/112 - Vá em direção dos X marcados no mapa e preste atenção nos pontos vermelhos do radar, use seu arco para eliminá-los sem chamar atenção. Próximo da fogueira encontre uma arma e mais uma garrafa de energia. Monte no cavalo, leve-o até embaixo da ponte, pegue mais dois cavalos e faça o mesmo.



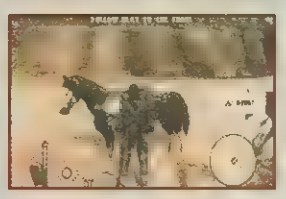
113/114/115/116 - Após ter pego os três cavalos, vá até o próximo X marcado no radar. De frente para o Livery, arremesse um garrafa incendiária na área marcada pelo círculo amarelo e corra em direção ao próximo X que aparecerá no radar. Pegue o barril de TNT e leve-o até a área marcada no radar, coloque o TNT próximo a parede, afaste-se e atire para libertar seu amigo, corra para de baixo da ponte e monte em um cavalo para escapar, siga seus amigos até o destino final.

Missão 9



117/118 - Fale com Clay e monte no cavalo, siga-o até chegar na carroça com os TNT.

119/120 - Pegue os TNT na carroça, leve-os até a área marcada sobre os trilhos.



121 - Depois de uma cena, monte no cavalo e siga Clay até o trem.

122/123 - No trem, use sua espingarda para acertar os bandidos que estão no trem, fique se movendo com o cavalo para evitar os ataques com garrafas incendiárias, quando vierem os bandidos montados a cavalo, use seu QuickDraw e proteja clay. Obs: se tiver tempo, desça do cavalo e pegue mais uma garrafa de energia próximo do trem.

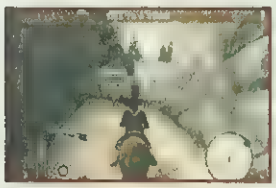
124/125 - Quando o trem começar a se mover, retorne com Clay até a área da emboscada, seja rápido, pegue o último TNT na carroça, coloque na área marcada sobre os trilhos, fique a uma distância onde se pode atirar no TNT, espere que o trem se aproxime, atire para causar um desmoronamento e a colisão.

126/127 - Elimine os guardas no trem, atire de cima da encosta e não deixe que corram até a metralhadora. Use o QuickDraw se for necessário, aproveite o barril de TNT que está no trem e mate todos para completar a missão.

Missão 10

128 - A cavalo, siga em direção ao X marcado no radar.

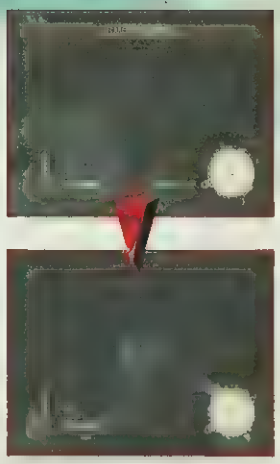
129 – Durante o caminho, faça upgrades em sua arma falando com o índio próximo a oca.



130 – Chegando próximo ao local fale com os guardas.

131/132 – Após a cena acabar, siga Chavez até a encosta, derrote os militares do império e proteja Clay. Fique posicionado na ponte, abaixe atrás do beiral, use sua arma de longo alcance para atirar nos militares, dê cobertura para Clay, acabe com os militares, vá em direção de Clay que está embaixo da ponte.

133/134 – Use a metralhadora, acabe com toda a cavalaria, dispare sem parar os tiros da metralhadora. Após acabar com os militares a cavalo, vá em direção ao Port que está atrás.

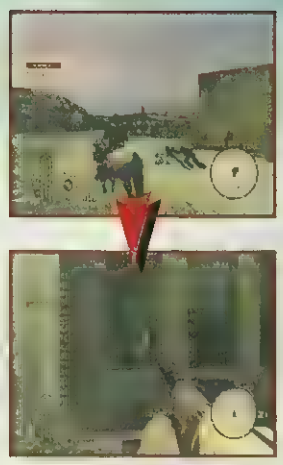


135/136 – Vá em direção ao canhão, fique atrás das rochas para atirar no canhoneiro, acerte os disparos até pararem de atirar com o canhão, depois siga em frente, mate o restante dos soldados, use QuickDraw.

137/138 – Use o canhão, atire nos inimigos que estão invadindo pela rampa atrás, gire o canhão, dispare em direção deles até acabar com todos.

Missão 11

139/140 – Fale com Port e monte no cavalo, siga-o até chegar no canhão.



141/142 – No momento que começarem empurrar o canhão, monte no cavalo e dê cobertura para Port, fique distante e use sua espingarda para matar os inimigos, mantenha seu cavalo em movimento, continue os disparos, siga o seu grupo até chegar na ponte, chegando na ponte fique a frente de Port, mate os inimigos nos telhados com a espingarda e atire nos que vem por baixo usando QuickDraw.

143 – Após acabar com todos os inimigos, vá até o próximo X marcado no radar, entre na lavanderia mate os inimigos e desça para o subsolo.

144/145 – Mate os bandidos nos corredores, use QuickDraw, cuidado para não acertar as mulheres e civis que passam correndo.

146/147/148 – Siga em frente pelos corredores, use a espingarda para acertar os inimigos a distância, acabe com todos que estão no final do corredor, pegue as munições e garrafas de energia, em seguida pegue os TNT, coloque próximo a passagem que está fechada por tábuas, coloque os três TNT alinhados para causar uma explosão em cadeia, afaste-se pelo corredor e atire. Siga em frente.

149/150 – Resgate Clay, aproxime-se sem fazer barulho, antes de chegar na sala onde está Clay, coloque o arco, atire com flecha no cara que está conversando, em seguida atire outra flecha no segundo cara que vai aparecer, liberte Clay e siga em frente.

Gun

151/152/153 – Chegando dentro do cassino, atire nos capangas de Hoodoo, use seu QuickDraw, suba pela escada até o andar superior, troque tiros com Hoodoo, abaixe atrás das mesas para se proteger, cuidado com os candelabros, após tirar quase toda energia de Hoodoo, vá atrás dele passando pela porta atrás do balcão, suba a escada até o andar superior.

154/155 – Use o QuickDraw para acabar com Hoodoo e completar a missão.

Missão 12

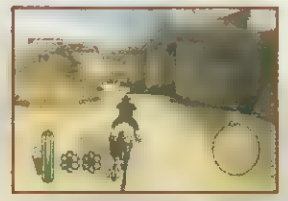
156 – Monte no cavalo e vá em direção do X marcado no radar.

157 – Na ponte férrea, desça do cavalo e fale com Denton.

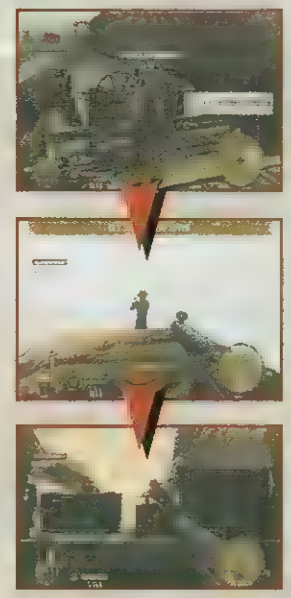
158/159 – Pare seu cavalo em frente à caixa d'água, suba no barril e acerte os caras que estão do lado de dentro. Pule a cerca e mate os caras que virão correndo pela rua, use QuickDraw.

160 – Após matar os inimigos, suba pela escada até a caixa de água.

161/162 – Use o rifle de longo alcance para libertar Soapy, mire na corda e atire, após soltá-lo, dê cobertura a ele, mate os caras que aparecem na rua, use QuickDraw quando tiver muitos caras para acertar, defenda Soapy até parar de aparecer inimigos.



163 –Quando Soapy montar em um cavalo, pegue seu cavalo e siga-o até a balsa.



164/165/166 – Chegando na balsa, fale com o operador, proteja-se atrás das caixas, elimine os caras nas encostas com sua arma de longo alcance, em seguida atire usando QuickDraw nos caras que se aproximam na balsa seguinte. Após matar todos termine a travessia e complete a missão.

Missão 13

167/168 – Monte no cavalo, siga seu amigo até o Fort.

169 – Chegando no Fort, após a cena acabar, procure os três índios que estão apanhando, um está facilmente visível, os outros dois estão dentro dos celeiros, agarre o agressor e execute-o.

170/171/172 –Após salvar os três índios, abaixe atrás das madeiras, espere os índios, quando o guarda do portão estiver sozinho, aproxime-se sem chamar a atenção, agarre-o e execute-o, siga em frente com os índios, pare junto com eles e espere a hora certa de agarrar os guardas, elimine um por um, quando estiver próximo a saída, espere por Soapy, siga os índios até a caverna.

173/174 - Pegue o arco no corpo do índio morto, use para eliminar os caras na encosta, aguarde que os caras terminem a conversa para atacar um deles, suba a encosta e ataque o outro.

175 - Use o arco para continuar eliminando os inimigos até chegar nos cavalos, monte e vá em direção dos índios.

176/177 - Vá até a vila dos índios, no caminho abra o portão com seu cavalo, aperte o botão que aparece na tela, chegando na vila, use o QuickDraw, atire nos inimigos para proteger os índios, fique de olho no radar e acabe com todas as ameaças para completar a missão.

Missão 14

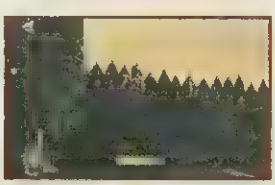
178/179 - Dê cobertura para os índios chegarem até a canoa, acerte os caras que estão nas metralhadoras.

180/181 - Vá em direção da canoa, cubra-se atrás das rochas, siga em frente até entrar na canoa.

182/183 - Siga pelo rio, fique abaixado na canoa, acerte os caras que estão nas margens, use QuickDraw e sua garrafa de energia se necessário.

184 - Invada a caverna, mate os bandidos usando Quick Draw e Siga até chegar no Fort.

185 - Agarre os guardas e execute-os discretamente.



186 - Siga até o canhão e use QuickDraw para matar os inimigos pois são vários. Suba pela rampa a direita para chegar até o canhão.

187/188 - Use o canhão, mire e destrua os quatro bunkers, centralize o tiro na sua direção. Siga até o próximo canhão, use QuickDraw no caminho.

189 - Destrua as embarcações e siga até o canhão seguinte.

190/191/192 - Use o canhão seguinte para destruir o muro, siga em frente pelo muro destruído para chegar até o último canhão.

193 - Entre na casa, mate os inimigos e suba a rampa. Use dinamite para destruir o último canhão e completar a missão. Obs: Mantenha o botão de arremessar pressionado até encher a barra de energia e arremesse para alcançar o canhão.

Missão 15

194 - Converse com Fights at Dawn.

195/196/197 -Após descer da embarcação, enfrente Hollister, cuidado com as dinamites que ele arremessa, faça a volta pelas rochas sem que ele te veja, use a shotgun e acerte-o pelas costas para surpreende-lo, depois use QuickDraw, arremesse umas dinamites e garrafas incendiárias, continue atirando até ele se esconder.

198/199 - Procure Hollister, suba o caminho entre as rochas, salte na parte inferior adiante, quando Hollister aparecer, corra de costas para se afastar dele, continue atirando, afaste-se até a margem para não ser afetado pela explosão.

Gun

200/201 – Após Hollister se matar, vá em direção da embarcação, no caminho cubra-se atrás das rochas, use o rifle e QuickDraw para acabar com os cavaleiros de Magruder's.

202/203 – Após derrotar todos os cavaleiros, vá em direção da embarcação e abra o cofre.

204/205/206/207 – Após escapar dos disparos de Reed, monte em um cavalo, vá até o rio e suba pela rampa para começar o duelo, use o rifle para acertar Reed, movimente-se com seu cavalo e preste atenção na saúde do seu animal, se estiver com o medidor de energia baixo, corra com o cavalo para longe de Reed, descanse um pouco até ele voltar ao normal. Vá novamente atrás de Reed, continue acertando-o com o rifle, use QuickDraw quando cruzar com ele, se precisar de energia ou munição faça uma busca na área, atire até conseguir derrotá-lo para completar a missão.

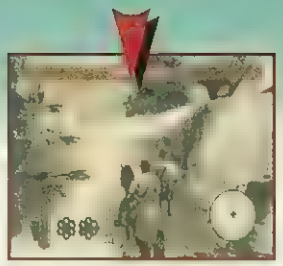
Missão 16

208/209/210 – Monte em um cavalo, vá em direção do X marcado no radar, siga em frente pela trilha que leva até Dodge city, chegando na balsa fale com o operador para fazer a travessia.

211/212 – Após completar a travessia, vá em direção do X marcado no radar, encontre Soapy no acampamento dos Apaches e fale com ele.

213/214 – Desça pelo caminho lateral até encontrar os Apaches, monte no cavalo e siga os índios.

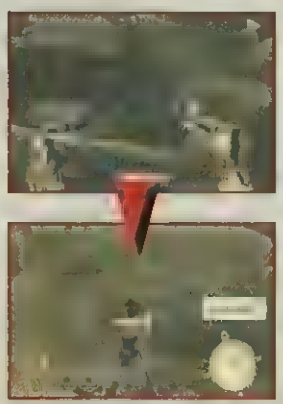
215/216 – No grupo de apaches, após a conversa terminar, proteja Soapy e o grupo de Apaches, use o rifle para acertar os bandidos que estirem a distância e use o QuickDraw nos que estiverem próximos, movimente-se com o cavalo, continue atirando até acabar com todas as ameaças.



217/218 – Siga Soapy até chegar nesta parte, desmonte do cavalo, continue seguindo Soapy, vá com ele até o alto da montanha para completar a missão.

Missão 17

219/220 – Proteja-se atrás da casa, use o rifle para acabar com os capangas, aproveite os barris de TNT para matar os caras escondidos nos cantos, desça após matar uma boa parte e siga em frente.

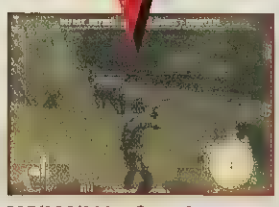


221/222 – Use o QuickDraw, arremesse dinamite nos caras e cuidado com a metralhadora, cubra-se atrás da rocha.

223 – Pegue munição e a garrafa de energia.

224/225 – Siga em frente pela caverna, quando entrar nela, cuidado com os soldados, recue e atire com seu rifle nos barris de TNT.

226 - Após matar todos soldados, siga em frente até chegar nos cavalos, monte no cavalo, vá até Soapy.



227/228/229 – Quando o trem chegar, volte com seu cavalo para o alto da encosta, cubra-se atrás da rocha e atire com seu rifle no canhoneiro, mate-o primeiro. Acabe com o resto do cavaleiros e complete a missão.

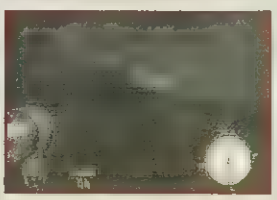
Missão 18

230/231 – Na entrada da mina de Magruder's, use ■ canhão e destrua as metralhadoras nas janelas.

232 – Siga em frente, use o QuickDraw nos inimigos que estão embaixo, troque para o rifle ■ mate os caras nas metralhadoras, depois puxe a alavanca para seguir em frente com o canhão.

233 – Atire com ■ canhão em seus inimigos e destrua o portão de entrada da mina.

234/235 – Mate os inimigos ■ mova a próxima alavanca, siga com o canhão, destrua o bloqueio da entrada da mina.



236 – Continue matando os inimigos e seguindo em frente. Cuidado com os barris de TNT, atire neles antes de chegarem perto para não ser afetado pela explosão.

237 – Desça do canhão, atire nos caras que estão com metralhadora no corredor, depois pegue mais energia dentro do corredor sem saída a esquerda, mova a alavanca para seguir em frente.

238/239 – Continue seguindo em frente com o canhão, mate os inimigos no caminho, chegando na parte que tem um trilho giratório, mova a alavanca para seus companheiros girarem o trilho, enquanto eles giram, dê cobertura para eles, atire com seu rifle nos caras que saem das passagens da mina, preste atenção nos pontos vermelhos no radar.

240 – Retorne para o canhão, destrua o último bloqueio da mina, siga em frente.

241/242/243 – Acabe com os últimos capangas de Magruder's, atire nos barris de TNT para facilitar, use também o QuickDraw, após matar todos, pegue as munições, garrafas de energia e siga em frente.

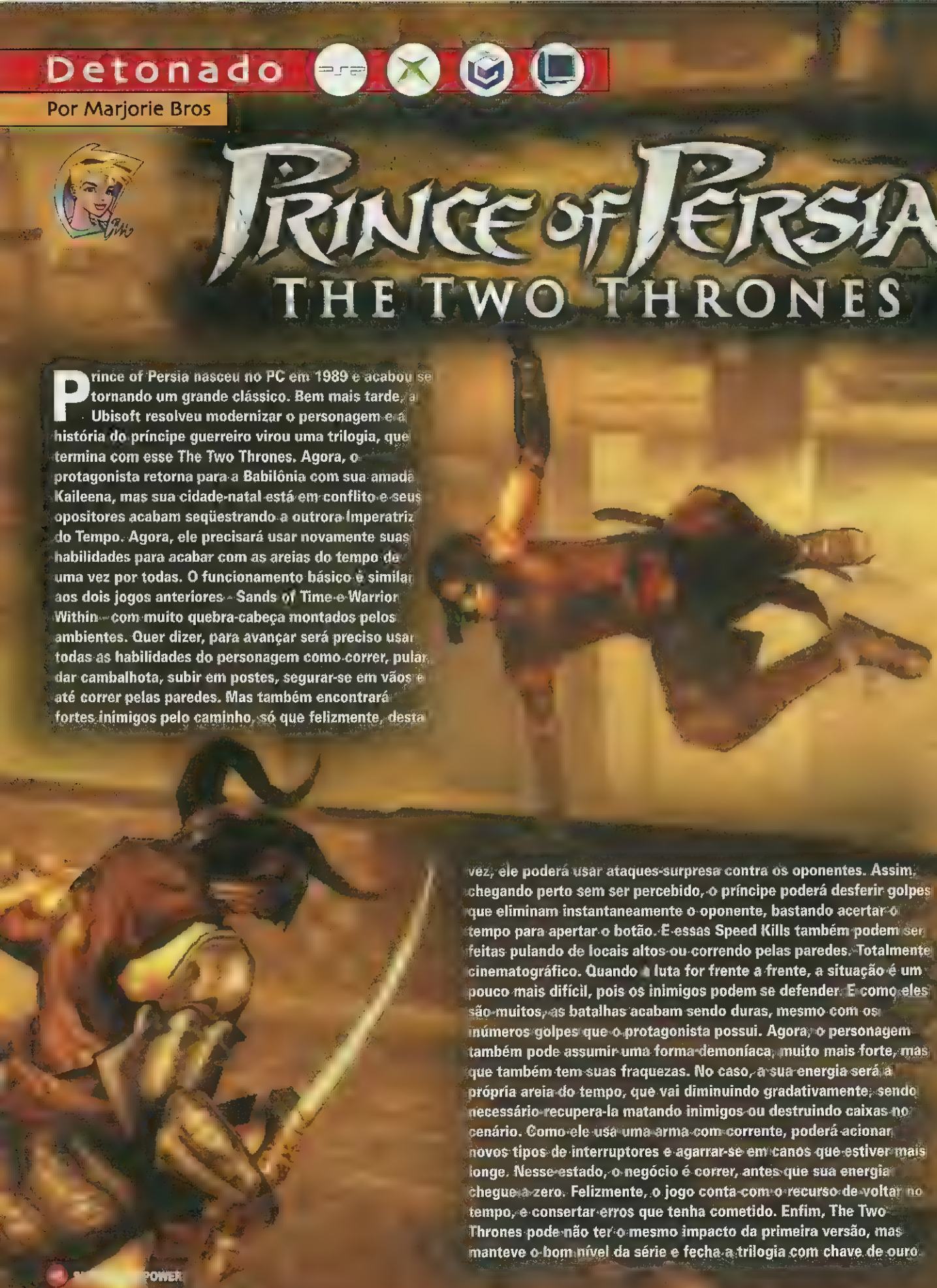
244/245 – Chegando em Magruder's, troque para o arco, preste atenção nos buracos no chão da mina, eles soltam gases inflamáveis, atire uma flecha com dinamite na área marcada de verde no momento que Magruder's estiver indo em direção, quando a dinamite explodir, haverá uma explosão maior por causa dos gases, dessa forma Madruger's é atingido, continue o mesmo esquema até que ele fuja para a alto da rocha, neste momento, coloque sua arma de sniper, atire na cabeça de Magruder's, quando ele for arremessar as dinamites, use ■ QuickDraw e acerte a dinamite próximo do teto, continue trocando para o sniper ■ atire em sua cabeça, faça o mesmo processo de atirar na dinamite, até que aconteça um desmoronamento para vencer Magruder's.

246 – Finalmente Magruder's é morto, agora os índios estão em paz, Fim.

Por Marjorie Bros

Prince of Persia
The Two Thrones

Prince of Persia nasceu no PC em 1989 e acabou se tornando um grande clássico. Bem mais tarde, a Ubisoft resolveu modernizar o personagem e a história do príncipe guerreiro virou uma trilogia, que termina com esse The Two Thrones. Agora, o protagonista retorna para a Babilônia com sua amada Kaileena, mas sua cidade-natal está em conflito e seus opositores acabam seqüestrando a outrora Imperatriz do Tempo. Agora, ele precisará usar novamente suas habilidades para acabar com as areias do tempo de uma vez por todas. O funcionamento básico é similar aos dois jogos anteriores - Sands of Time e Warrior Within - com muito quebra-cabeça montados pelos ambientes. Quer dizer, para avançar será preciso usar todas as habilidades do personagem como correr, pular, dar cambalhota, subir em postes, segurar-se em vãos e até correr pelas paredes. Mas também encontrará fortes inimigos pelo caminho, só que felizmente, desta vez, ele poderá usar ataques-surpresa contra os oponentes. Assim, chegando perto sem ser percebido, o príncipe poderá desferir golpes que eliminam instantaneamente o oponente, bastando acertar o tempo para apertar o botão. E essas Speed Kills também podem ser feitas pulando de locais altos ou correndo pelas paredes. Totalmente cinematográfico. Quando a luta for frente a frente, a situação é um pouco mais difícil, pois os inimigos podem se defender. E como eles são muitos, as batalhas acabam sendo duras, mesmo com os inúmeros golpes que o protagonista possui. Agora, o personagem também pode assumir uma forma demoníaca, muito mais forte, mas que também tem suas fraquezas. No caso, a sua energia será a própria areia do tempo, que vai diminuindo gradativamente, sendo necessário recupera-la matando inimigos ou destruindo caixas no cenário. Como ele usa uma arma com corrente, poderá acionar novos tipos de interruptores e agarrar-se em canos que estiver mais longe. Nesse estado, o negócio é correr, antes que sua energia chegue a zero. Felizmente, o jogo conta com o recurso de voltar no tempo, e consertar erros que tenha cometido. Enfim, The Two Thrones pode não ter o mesmo impacto da primeira versão, mas manteve o bom nível da série e fecha a trilogia com chave de ouro.



Prince of Persia: The Two Thrones

Ubisoft
Ação/Adventure
1 jogador

9.0

Controle 8.5

Apesar da imensa quantidade de ações que o príncipe pode fazer, os comandos são bem organizados e fáceis de lembrar.

Diversão 9.5

Os quebra-cabeças com os ambientes desafiam o raciocínio e requerem habilidade nos controles. As batalhas são boas.

Gráfico 9.5

A tecnologia gráfica é a mesma de dois anos atrás, mas visual produzido ainda consegue surpreender com seus efeitos de luz.

Som 8.5

A trilha musical combina mais com a aventura, os efeitos sonoros são bons e as dublagens são seguras.

Igual! *Por Marcelo Kamikaze*

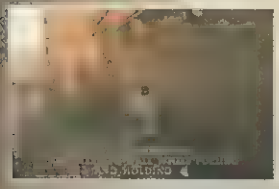
O game é melhor que o Warrior Within, mas não consegue superar o impacto do primeiro jogo. As batalhas não empolgam.

Prince of Persia The Two Thrones

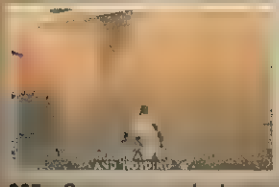
001 – Role por baixo do espaço aberto na porta, aperte o botão que aparece na tela.

002 – Neste canto, aperte o botão que aparece na tela para pular e se agarrar.

003 – Corra em direção da próxima plataforma, aperte o botão que aparece na tela para pular do outro lado.



004 – Continue pulando sobre as plataformas até chegar do outro lado, chegando nesta parte, vá em direção da parede, aperte e mantenha pressionado o botão que aparece na tela para correr sobre a parede até chegar na plataforma seguinte.



005 – Corra na parede de forma vertical, vá em direção da parede e mantenha o mesmo botão de correr sobre a parede pressionado, alcance o beiral e se pendure.

006 – Após se pendurar, movimente-se para a esquerda até chegar na plataforma ao lado, depois aperte o botão que aparece na tela para descer. Siga e desça pela escada.

007 – Se agarre na coluna nesta parte, aperte o botão que aparece na tela.

008 – Suba e salte de uma coluna para a outra, depois gire sobre a coluna e salte na plataforma seguinte.

009 – Encoste na varanda, se pendure do outro lado para alcançar o pilar que está em frente.

010 – Gire sobre a coluna, salte no espaço aberto da parede onde é possível se segurar, mova-se para os lados até chegar na plataforma seguinte.

011 – Corra sobre a parede e alcance o beiral seguinte.

012 – Pendure-se no vão da parede, mova-se para os lados, suba e siga em frente.

013 – Nas fontes de água você recupera sua energia e pode salvar seu progresso. Obs: sempre que você encontrar uma fonte destas, deixe salvo seu progresso.

014 – Suba a escada e siga.

015 – Após pegar a faca na mesa, faça um ataque invisível no guarda que está de costas, aproxime-se até aparecer um sinal ao redor da tela, aperte o botão que aparece na tela para atacar, depois no momento do ataque aperte o botão que aparece na tela quando sua arma brilhar, faça as seqüências de ataque sem errar o momento certo de apertar o botão, se errar o inimigo vai lhe atacar, se isso acontecer esteja pronto para enfrentá-lo.

016 – Pendure-se do outro lado da varanda, salte na coluna que está ao lado.

017 – Desça lentamente sobre a coluna observando o guarda que está embaixo, quando ele te der as costas, termine de descer, vá em sua direção para pegá-lo de modo invisível.

018 – Corra sobre a parede para chegar do outro lado.

019 – Pendure-se sobre o espaço da parede e mova-se para direita, suba entre os espaços da parede, mova-se até o final para saltar na plataforma ao lado.

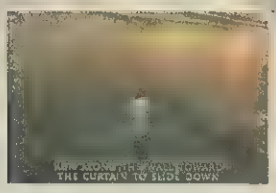
020 – Desça a escada, faça o mesmo esquema anterior para pegar o guarda de modo invisível. Siga e desça a próxima escada.

021 – Enfrente o guarda e mantenha pressionado o botão que aparece na tela para defender. Faça os combos que aparecem na tela após defender o ataque do inimigo.

022 – Pegue a arma do guarda que está no chão após matá-lo, aperte o botão que aparece na tela. Siga em frente.

023 – Corra pela parede, quando estiver quase perdendo o embalo, faça um salto apoiando-se na parede para o lado oposto, pendure-se no beiral, suba e siga em frente.

024 – Olhe para a abertura na parede, corra pela parede na vertical, se pendure para subir e seguir adiante.



025 – Após a cena acabar, corra pela parede até o final para descer pela bandeira.

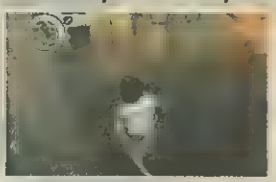
026 – Mate os soldados e siga.

027 – Suba a escada e salte de uma escada para outra, mova-se para os lados para passar de um lado da escada para outro.

028 – Corra pela parede na vertical, quando estiver quase perdendo o embalo, apóie-se na parede para fazer um salto no beiral da parede oposta, salte na escada e siga em frente.

029 – Aperte o botão que aparece na tela para usar a visão em primeira pessoa, olhe para baixo e salte no piso.

030 – Suba pelo beiral na parede.



031 – Corra pela parede para alcançar o beiral adiante, quando estiver no beiral, mova-se para o lado, após aparecer o sinal na tela faça o ataque invisível no guarda, após matar o guarda, siga adiante e desça pela escada.

032 – Faça o salto correndo pela parede na vertical e pulando para a parede oposta, pendure-se e suba no beiral, salte de um beiral para o outro, posicione-se em cima do guarda, quando aparecer o sinal na tela, faça o ataque invisível, em seguida suba novamente no beiral e realize o mesmo esquema no próximo guarda.

033 – Corra pela parede e salte na plataforma seguinte, quando chegar na beira da plataforma, siga em frente se esgueirando pelo beiral, pendure-se para atravessar para o outro lado.

034 – Siga se equilibrando pelas madeiras, chegando nesta parte, faça um salto de um lado para o outro.

035 – Role por baixo da abertura na porta.

036 – Pule nas madeiras adiante, desça da madeira superior para a inferior, quando os guardas começarem a se mover, aguarde que um deles vá para o beco, aproveite o momento para atacar outro guarda de modo invisível.

037 – Corra pela parede na vertical, faça um salto em direção da madeira acima, continue subindo e siga.

038 – Salte na madeira seguinte, depois ande até final da plataforma, faça um salto em direção das duas paredes próximas, deslize pela parede p ara descer, aperte o botão que aparece na tela para cair.

039 – Mate os guardas e siga pelas madeiras. Salte sobre o vão livre entre as paredes e suba. Siga e salte novamente no próximo vão livre entre as paredes para descer, quando descer, realize o ataque invisível no guarda.

040 – Siga e mate os guardas.

041 – Suba a escada e salte na varanda do outro lado, fique pendurado alguns instantes, espere o momento que o guarda estiver se afastando para ir atrás dele e atacá-lo de forma invisível.

042/043 – Use a visão da câmera distante para visualizar os guardas adiante, aperte o botão que aparece na tela, depois de visualizar, corra pela parede e salte nas madeiras ao lado, faça o ataque invisível nos guardas.

Prince of Persia The Two Thrones

044 – Nesta parte corra pela parede para se pendurar na madeira, salte do outro lado e siga em frente.

045 – Pule de parede em parede nesta parte, aperte o botão que aparece na tela, suba até alcançar o topo e siga em frente pelas plataformas adiante.

046 – Chegando nesta parte, aguarde que o guarda esteja de costas, faça um salto em direção da parede oposta, desça e mate os guardas de forma invisível, pegue primeiro o guarda que virou de costas, depois o próximo.

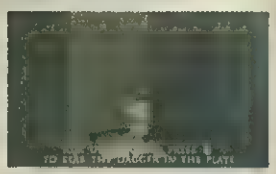
047 – Continue seguindo em frente pelas plataformas.

048 – Corra pela parede nesta parte, no final salte para a madeira que está ao lado, faça um salto na parede para alcançar a madeira de cima, siga em frente e salve seu progresso.

049 – Suba pela sacada, corra pela parede e salte na varanda em frente.

050 – Corra pela parede na vertical, se pendure no beiral, suba nele e se posicione em cima do guarda para fazer o ataque invisível.

051 – Aguarde o momento em que o guarda estiver de lado para passar para o canto seguinte, corra na parede e pule na madeira para subir e atacar os guardas de modo invisível.



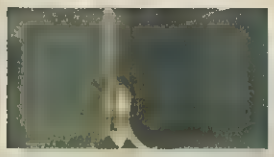
052 – Corra pela parede na vertical, aperte o botão que aparece na tela para fincar a faca no buraco da parede, depois aperte o botão de pulo e em seguida finque a faca novamente no buraco acima, após isso pule para a varanda do outro lado.

053 – Corra pela parede nesta parte, aperte o botão que aparece na tela quando estiver em cima da catapulta na parede, assim você será arremessado na diagonal para alcançar a varanda que está distante.

054 – Fique em cima do botão no piso, corra em direção da porta e role para atravessar.

055 – Corra pela parede e finque a faca no buraco da parede que está adiante.

056 – Desça para a plataforma embaixo, pule na parede oposta e finque a faca na parede, faça o ataque invisível no guarda.



057 – Pule no pilar, salte na madeira e alcançe a varanda.

058 – Suba no beiral da parede, passe por cima do guarda, salte no vão livre entre as paredes, desça entre as paredes, coloque o direcional para os lados para ficar de frente, faça o ataque invisível no guarda.

059 – Siga em frente, continue atacando os outros guardas de modo invisível.

060/061 – Quebre as mesas que bloqueiam a passagem, se pendure na sacada e mova-se para o canto para subir e pegar o guarda pelas costas.

062 – Pendure-se nos buracos da parede, depois mova-se para o lado mantendo pressionado o botão que aparece na tela, se pendure no buraco seguinte e salte até a varanda fazendo o mesmo movimento, em seguida corra pela parede que tem uma catapulta, faça o ataque invisível no guarda no momento que for lançado na diagonal.

063 – Corra pela parede e salte na madeira acima para seguir em frente.

064 – Pendure-se no beiral, suba para seguir em frente.

065 - Corra pela parede na vertical e finque a faca no buraco. Faça o movimento correr na parede para o lado e se impulsione na parede para alcançar o beiral oposto, ataque os guardas de modo invisível.

066 - Suba por este buraco na parede e corra para o lado para alcançar o beiral e seguir.

067 - Seja rápido, corra pela parede na vertical, pule na madeira para subir e entrar pela porta, salve.

068 - Corra pela parede nesta parte para não ser atingido pelos espinhos.

069 - Espere o momento certo para atravessar, assim que elas tiverem passado.

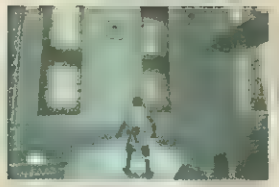
070 - Espere o momento em que a armadilha estiver virada para baixo, corra pela parede e se pendure.

071 - Aguarde o momento certo e atravesse correndo pela parede, salte para o outro lado.

072 - Faça o mesmo nesta parte, utilize a catapulta na parede para chegar do outro lado. Siga em frente.

073 - Mantenha pressionado o botão que aparece na tela, empurre a alavanca para abrir a passagem no teto.

074 - Corra pela parede na vertical, finque sua faca, aguarde que desça até o final. Seja rápido, suba pela plataforma, corra pela parede na vertical para alcançar o beiral e subir.



075 - Após subir, repare nas paredes até encontrar um buraco, corra na parede e crave sua faca nele, faça o movimento lateral para alcançar a plataforma acima.

076 - Espere que o guarda na plataforma adiante esteja virado para direita, corra pela parede e use a catapulta para fazer um ataque invisível.

077 - Corra pela parede, use a catapulta para chegar até este buraco na parede, aperte o botão para cravar sua faca, depois salte para o beiral oposto, ande por ele e desça entre o vão das paredes para fazer um ataque invisível no guarda.

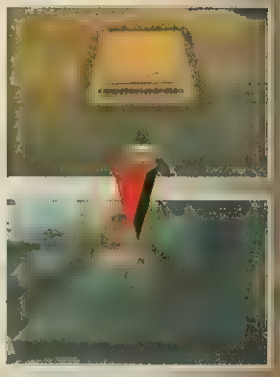
078 - Suba no beiral, crave sua faca no buraco para correr pela parede até a varanda seguinte.

079 - Suba pela coluna, salte até a varanda, fique pendurado, aguarde que o guarda te de as costas para subir, vá atrás dele e faça o ataque invisível.

080 - Pendure-se do lado de fora da varanda e salte na próxima coluna, gire e salte sobre o vão livre entre as paredes, desça, mude de lado, faça o ataque invisível e simultâneo nos dois guardas. Siga pela passagem que estava defendida pelos guardas.

081 - Chegando nesta parte, você pode usar o poder de voltar no tempo por alguns instantes, mantenha pressionado o botão que aparece na tela até ter voltado o suficiente para corrigir seu erro. Obs: Isto é ótimo para ser usado em situações em que você erra seu pulo e por conseqüência acaba morrendo, ou em caso de estar em um combate, e com pouca energia evitar um golpe que poderia acabar te matando, use nestas situações para facilitar seu progresso.

082 - Siga em frente, corra nesta parte para não cair junto com o piso em ruínas.



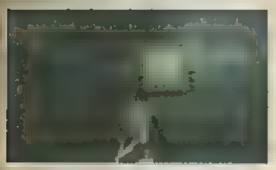
083/084 - Corra pela parede na vertical para ativar o botão, seja rápido, siga em frente para não cair junto com o piso.

085 - Crave sua faca no buraco da parede, faça o movimento lateral para alcançar o próximo buraco e chegar do outro lado.

086 - Corra pela parede, desça pela bandeira, siga adiante rápido quando tocar o piso para não cair. Salve.

Prince of Persia The Two Thrones

087 - Siga e atravesse a série de armadilhas, aguarde o momento exato para passar por elas.



088 - Aperte o botão na parede, seja rápido e atravesse a porta.

089/090 - Corra em direção da terceira coluna a direita, salte e se agarre para não cair junto com o piso, pule de coluna em coluna para chegar no beiral da parede.

091 - No beiral, suba e movimente-se rápido para não cair.

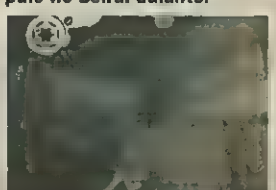
092 - Pule na coluna ao lado gire e pule na parede onde está o buraco, seja rápido para não cair com a coluna.

093 - Faça o movimento lateral, cravando sua faca de buraco em buraco. Salte na coluna que está ao lado, seja rápido, pule de coluna em coluna até chegar no beiral no canto da parede, pule na plataforma adiante e siga em descendo pela cortina, pule no vão livre entre as paredes, desça até o solo e salve.

094 - Siga e passe pela série de armadilhas, na última armadilha, atravesse correndo sem parar para não cair junto com o piso.

095 - Pule para o outro lado.

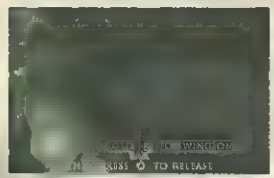
096 - Siga em frente e corra pela parede para chegar até o próximo guarda, mate-o e pule no beiral adiante.



097 - Enfrente os próximos guardas e suba por este canto.

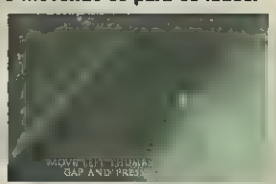
098 - Siga pelos buracos na parede e pule para se pendurar no beiral.

099 - Faça um salto até a próxima plataforma, depois corra pela parede para chegar até o beiral do outro lado. Salve seu progresso e aperte o botão no piso para seguir adiante.

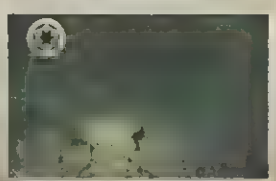


100 - Corra para pular e se pendurar na barra, mantenha pressionado o botão que aparece na tela para girar, aperte o botão de pulo no momento em que estiver girando em direção a próxima barra, salte de barra em barra para chegar do outro lado.

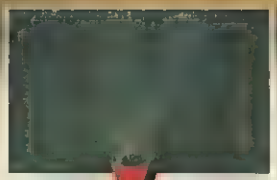
101 - Siga em frente nesta parte, se pendurando na barra e movendo-se para os lados.



102 - Pule na barra, aperte o botão que aparece na tela para subir na barra, depois salte no beiral, siga em frente descendo pelo vão nas paredes.



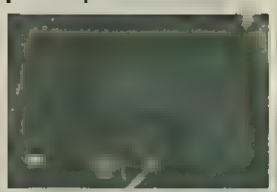
103 - Enfrente os inimigos.



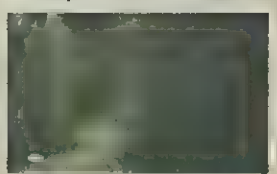
104/105 - Corra pela parede na vertical, crave sua faca para abrir a passagem, depois desça deslizando entre o vão livre das paredes, pule na barra adiante e desça pelas barras para cair na água.

106 - Suba pelos buracos na parede, salte até o beiral com o movimento lateral. Siga pelo beiral até o final e salte na coluna. Siga pela porta.

107 - Nesta parte, salte em direção do vão livre entre as paredes para descer.



108 - Siga em frente pelos beirais na parede, pule na coluna, gire e salte na barra, em seguida salte em direção do buraco na parede que se move, crave sua faca, faça o movimento lateral no momento que estiver alinhado com a parede externa.

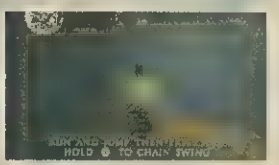


109 - Corra até o final da parede para descer pelo vão livre.

110 – Após se transformar, aperte os botões que aparecem na tela para atacar os inimigos, preste atenção no marcador de energia, ele desce lentamente enquanto você está transformado, ataque os inimigos, após matá-los eles irão liberar uma energia que irá encher novamente seu medidor de energia, seja rápido e mate todos inimigos.

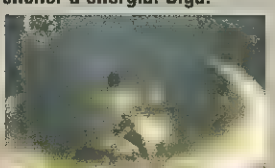
111 – Neste canto, aperte o botão que aparece na tela para abrir a porta.

112 – Chegue até a ponta da madeira, salte para madeira seguinte, depois salte no pilar e desça para matar os inimigos.



113 – Nesta parte, pule em direção da barra, aperte o botão que aparece na tela no ar para prender sua corrente e chegar do outro lado.

114 – Quebre os vasos que estiverem pelo caminho para encher a energia. Siga.

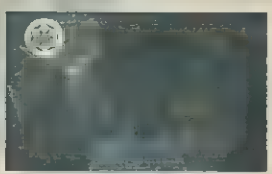


115 – Continue matando os inimigos que aparecerem.

116 – Puxe com sua corrente o botão neste canto para abrir a porta, seja rápido e passe por ela.

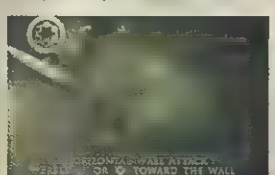
117 – Corra pela parede na vertical e alcance o beiral. Suba e pule na escada da parede para chegar ao topo. Depois finque a faca no trilho da parede, pule na barra, espere o momento certo para pular entre as paredes e chegar ao topo.

118 – Aqui, pule no vão livre entre as paredes para descer.

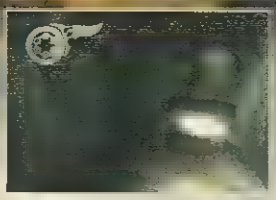


119 – pelos beirais para chegar ao topo.

120 – Enfrente os próximos inimigos, use o poder de voltar no tempo se for acertado por um golpe que lhe cause danos.



121 – Faça um ataque na horizontal, pulando na parede e apertando um dos dois botões que aparecem na tela. Use o novo combo que vai aparecer na tela.

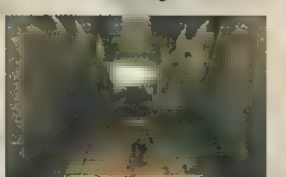


122 – Crave sua faca no trilho da parede, corra e role para passar pela porta, depois siga pelo caminho da esquerda.

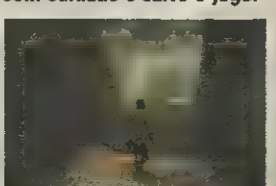
123 – Siga por aqui, pulando de madeira em madeira.

124 – No final do caminho, tome água nesta fonte.

125 – Atravesse as armadilhas até chegar do outro lado, nesta parte se pendure para atravessar sem ser acertado pelas flechas. Após chegar até a luz, você ganhará um aumento de energia.



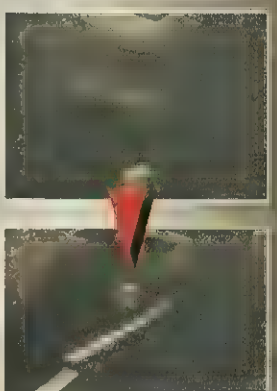
126 – Retorne todo caminho até chegar nesta parte das armadilhas, siga em frente com cuidado e salve o jogo.



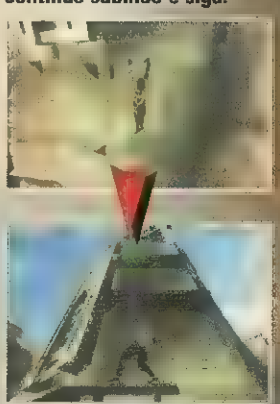
127 – Continue em frente, nesta parte corra pela parede e salte para o outro lado.

128 – Pule na escada, suba pelos beirais, cuidado com as flechas, continue subindo até chegar no topo.

129 – Pendure-se nesta parte para aguardar o momento certo de atacar os guardas.



130/131 – Suba pelos beirais, se pendure, mova-se e salte para o outro lado, mova-se para os lados até chegar no próximo beiral, quando colocar o pé no beiral, mova-se depressa para não cair, continue subindo e siga.



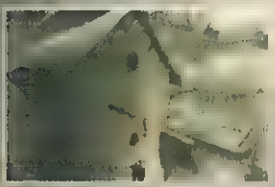
132/133 – Espere o momento certo para se pendurar, em seguida, suba rápido pelos beirais no momento que saírem da parede, chegue até o topo e salve.

Prince of Persia The Two Thrones

134 - Desça pelo vão livre entre as paredes, faça o ataque invisível nos guardas.

135 - Após matar os guardas, crave sua faca no buraco do piso, ganhe mais uma chance de voltar no tempo.

136 - Siga em frente pela parede e pule na barra.



137 - Aguarde o momento certo para fazer o ataque invisível no próximo guarda.

138 - Corra e pule em direção da corrente, desça lentamente, espere que o guarda se aproxime para atacar de modo invisível.

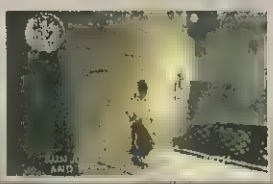
139 - Suba na plataforma, corra pela parede na vertical e crave sua faca no buraco, continue subindo e cravando a faca.

140 - Nesta parte, faça o movimento lateral, depois salte sobre as duas catapultas que estão na parede para chegar do outro lado.

141 - Suba pelos beirais, espere o momento certo de atacar o guarda.

142 - Mova a alavanca para abrir uma parte do portão que está embaixo.

143 - Siga pela parede para chegar do outro lado, aguarde o momento certo.



144 - Após se transformar, corra pela parede e aperte o botão que aparece na tela para prender sua corrente, continue o embalo correndo pela parede até chegar do outro lado.

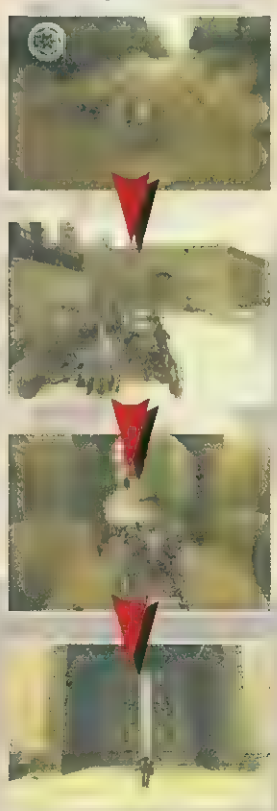
145 - Pule em direção a barra, prenda sua corrente nela para chegar do outro lado.

146 - Corra pela parede, prenda sua corrente, continue o embalo na parede e salte em direção da corrente que está pendurada.

147 - Faça o ataque invisível nos guardas.

148/149/150 - Depois de enfrentar alguns guardas, suba pela coluna, salte nas barras, gire o corpo, continue saltando de barra em barra até chegar no trilho da parede, crave sua faca para abrir o portão, seja rápido e atravesse.

151 - Após voltar ao normal, vá em direção dos cavalos.



152/153/154/155 -Na parte dos cavalos, controle com o direcional analógico e aperte o botão de pulo repetidas vezes para ir mais rápido, tome cuidado com o ataque dos inimigos, evite colidir com a parede, mantenha seus cavalos empurrando o adversário contra a parede para faze-lo se chocar contra o muro, escape pelos cantos estreitos, quando te atacarem de perto, aperte o botão que aparece na tela para matar os guardas, siga em frente pelo caminho, desvie dos obstáculos até conseguir passar pelo portão.

156 - Suba pelos beirais na parede.

157 - Pendure-se na área quebrada da parede para pular na escada que está quebrada.

158 - Siga em frente, se pendure na varanda, salte na escada, salte no beiral que está do outro lado, mova-se e salte na próxima escada, salve seu progresso e siga em frente.

159/160 - Salte de uma madeira até a outra, depois pule no beiral e se pendure.

161/162 - Em seguida, mova-se para o lado até esta parte, solte as mãos para cair e se segurar no buraco da parede, depois solte novamente para cair no beiral abaixo.

163 - Se pendure na parte para atravessar sem ser visto.

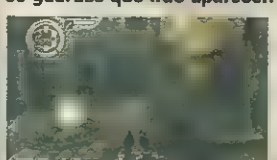
164 - Após atravessar, equilibre-se sobre a madeira e salte para o outro lado.

165 - Corra em direção da catapulta na parede, salte em direção do guarda para fazer um ataque invisível.

166 - Pendure-se do lado de fora da varanda e solte a mão em direção do buraco na parede, crave sua faca para aguardar o momento de fazer o ataque invisível.

167 - Após matar os guardas, siga e equilibre-se na madeira para pular na barra e no vão livre entre as paredes, desça.

168 - Realize o ataque invisível no guarda e enfrente os guardas que irão aparecer.



169 - Crave sua faca no buraco do chão.

170 - Siga em frente por este buraco na parede, faça o movimento lateral na parede para alcançar o muro que está do lado. Pule para o outro lado do muro.

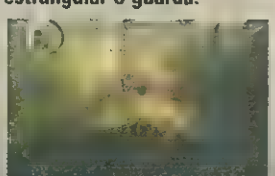
171 - Corra para a esquerda para fugir dos cães, nesta parte, corra pela parede para chegar do outro lado.

172 - Siga e pule nesta parte para chegar do outro lado.

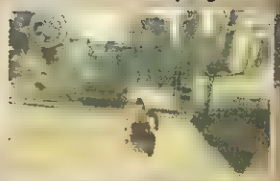
173 - Após se transformar, pule e use sua corrente para se pendurar e chegar do outro lado.

174 - Cuidado nesta parte para não cair junto com o piso, corra, pule na barra adiante, suba na barra e pule na plataforma.

175 - Faça o ataque invisível, aperte o botão que aparece na tela repetidas vezes para estrangular o guarda.



176 - Siga em frente, nesta parte pule e arremesse sua corrente para chegar até a escada. Salve seu progresso.



177 - Aguarde a hora certa de pular do outro lado e fazer o ataque invisível no guarda.

178 - Corra pela parede, use as duas catapultas para chegar do outro lado.

179 - Siga em frente e aguarde o momento certo para pegar o guarda.

180 - Use a câmera distante nesta parte para ver os soldados que estão adiante.

181 - Pule bem no canto para não ser atrapalhado pelo pombo que está no muro, quando os guardas ouvirem o pombo voar, espere que voltem a posição para atacar de forma invisível.

182 - Pule na sacada que está adiante.

Prince of Persia The Two Thrones

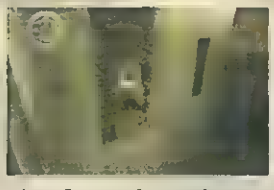
183 - Corra pela parede, salte pela catapulta até chegar na corrente.

184 - Fique pendurado de cabeça para baixo na corrente, espere o momento certo para atacar os guardas de forma invisível.

185 - Siga em frente, desça pelos beirais na parede.

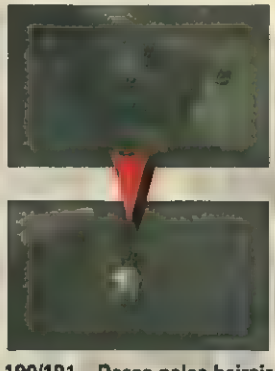
186 - Corra pela parede na vertical e crave sua faca para chegar até o beiral, suba e siga.

187 - Nesta parte, corra pela parede, quando estiver quase perdendo o embalo, crave sua faca no buraco da parede, solte a faca e crave no buraco abaixo, depois solte para cair no chão.



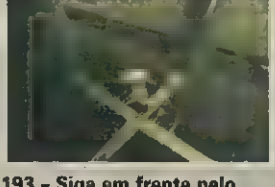
188 - Corra pela parede na vertical, crave sua faca no buraco e depois no de cima, faça o movimento lateral para cravar sua faca no trilho da parede.

189 - Após cravar a faca no trilho, seja rápido, vá em direção desta porta primeiro.



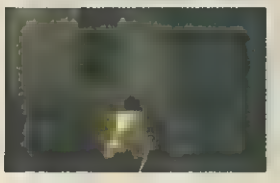
190/191 - Desça pelos beirais e pule para o beiral oposto para não cair e se matar.

192 - Siga em frente, suba por este caminho até encontrar com a fonte de água, beba para continuar.



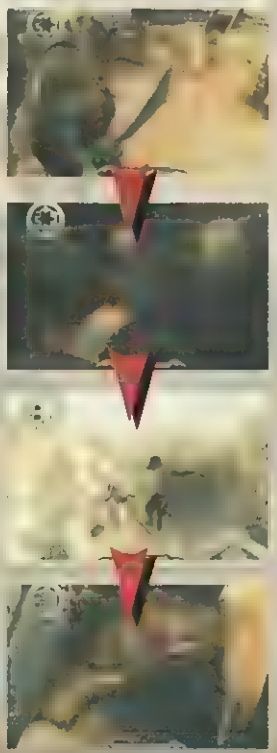
193 - Siga em frente pelo caminho de armadilhas, nesta parte, fique bem no meio para não ser acertado pelas flechas.

194 - Aguarde o momento certo para subir pelos beirais, espere que o ultimo beiral esteja se recolhendo para pular em direção do primeiro, seja rápido e escale os beirais até chegar no topo. Após isso você ganhará outro aumento de energia.



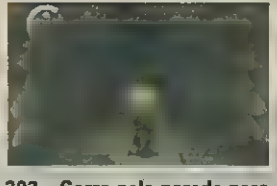
195 - Retorne o caminho, crave sua faca no trilho da parede para abrir o portão.

196 - Faça o mesmo esquema anterior para abrir o portão, siga em frente para chegar na fonte de água, salve seu progresso.

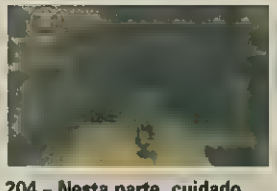


197/198/199/200 - Chegando na arena, corra em direção dos buracos que estão na parede, suba por eles para alcançar o topo, em seguida vá até a beirada e faça o ataque invisível no chefe, preste atenção no momento certo para apertar o botão, caso seu ataque falhar, use seu poder de voltar no tempo para ter outra chance, após furar um olho, vá em direção da próxima plataforma, corra pela parede para alcançar a madeira, suba até a plataforma e faça outro ataque.

201/202 - Após furar os dois olhos do monstro, aproveite que ele está cego, role por baixo de suas pernas, ataque seus pés até conseguir tirar toda sua energia, depois para finalizar acerte os ataques para terminar de matá-lo.



203 - Corra pela parede para chegar do outro lado, suba pelos beirais, pule em direção da barra para prender sua corrente e chegar do outro lado.

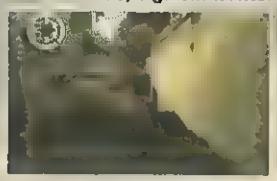


204 - Nesta parte, cuidado para não ser esmagado pelas pedras, corra em direção da barra, salte e prenda sua corrente, mantenha o embalo

para chegar no beiral do outro lado, faça tudo bem calculado para não ser atrapalhado pela parede que se move, suba na madeira e salte no piso acima, cuidado com a armadilha, salte na hora certa.

205 - Siga em frente, desça a escada, puxe o botão na parede com sua corrente, pule no botão para te ajudar a correr em direção a porta, seja rápido e passe pela porta rolando.

206 - Corra pela parede, prenda sua corrente no lustre e pegue embalo para correr até o outro lado, depois pule em direção a barra e prenda sua corrente para chegar até o beiral, suba, pule nas madeiras até chegar do outro lado, siga em frente.



207 - Após salvar seu progresso, na hora que os guardas estiverem de costa, corra pela parede, use a catapulta para fazer o ataque invisível. Faça o mesmo na parte seguinte.

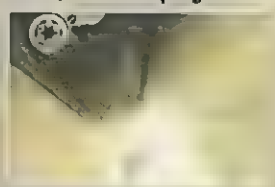
208 - Siga em frente, pule na sacada do outro lado, faça o ataque invisível.

209 - Continue seguindo em frente pelos buracos na parede, quando estiver no terceiro buraco, corra pela parede e salte da parede até a corrente.

210 - Siga em frente pelas correntes e faça o ataque invisível nos guardas.

211 - Dê a volta nos corredores, nesta parte olhe para baixo, desça para enfrentar os guardas, após matar todos eles, crave sua faca no buraco do chão, ganhe o olho da tempestade, com este poder você pode tornar o tempo lento ao seu favor por alguns instantes, isso torna possível ultrapassar obstáculos que antes não dava tempo. Para ativar aperte uma vez o botão que aparece na tela, se quiser desativar aperte novamente.

212 - Suba no piso dos corredores pela sacada, dê a volta para enfrentar os guardas, após matá-los, para de frente para o botão na parede, use o olho da tempestade, corra pela parede na vertical para ativar o botão, seja rápido, salte em direção da porta, corra e role para passar por ela antes que feche, salve seu progresso.



213 - Pule de parede em parede até alcançar o buraco na parede, siga em frente pela escada.

214 - Espere o momento certo para fazer o ataque invisível nos guardas.

215 - Corra pela parede na vertical, se pendure para subir e seguir adiante.

216 - Enfrente o guarda, depois siga correndo pela parede na vertical,crave sua faca no buraco da parede, faça o movimento lateral até o próximo buraco e siga adiante, enfrente os guardas.

217 - Após enfrentar os guardas, pule do outro lado no momento certo para fazer o ataque invisível.

218 - Siga em frente pela porta que foi aberta.

219 - Salte da madeira até o vão livre entre as paredes, desça, vire e salte no buraco da parede para cravar sua faca, faça o movimento lateral para descer pela bandeira.

220 - Corra pela parede, use a bandeira para descer e salte para o outro lado.

221 - Salte de parede em parede para chegar até o beiral, mova-se até chegar na madeira e salte para o outro lado.

222 - Passe correndo pela parede, siga em frente e salve seu progresso.

223 - Enfrente os inimigos que estão invisível, mantenha a defesa pressionada até que alguns deles te acerte, faça o contra ataque para acertá-los e deixa-los visíveis.

224 - Após matar os inimigos, dê a volta na pilastra, corra pela parede na vertical para cravar o faca no buraco, salte novamente para se pendurar, mova-se para chegar do outro lado e saltar no pilar.

Prince of Persia The Two Thrones

225 – Salte do pilar até o buraco na parede, faça o movimento lateral para chegar até a catapulta e pular no pilar da varanda.

226 – Salte até a varanda de baixo.

227 – Mantenha pressionado o botão que aparece na tela para empurrar o objeto até este canto da parede, suba no objeto, corra pela parede, se pendure para subir, depois crave sua faca no trilho da parede.

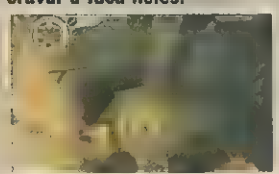
228 – Volte para cima do objeto, corra pela parede para alcançar a varanda acima, passe pela porta antes que feche.

229 – Salte no beiral adiante, salte no buraco da parede, faça o movimento lateral para chegar até o próximo beiral, seja rápido para não cair, salte para o próximo buraco na parede e siga em frente pelo beiral.

230/231 – Salte no buraco da parede, em seguida salte até o trilho e crave sua faca, solte para cair na plataforma abaixo, seja rápido se pendure, mova-se para o lado, suba para pular no beiral oposto, mova-se para o lado e se pendure no vão da parede para não cair.

232 – Salte até o buraco na parede, faça o movimento lateral, salte para o outro lado, corra pela parede na vertical, se pendure para subir no beiral e salte para o andar de cima.

233 – Enfrente os cães com cuidado, aproveite o momento que estiverem caídos para cravar a faca neles.



234 – Nesta parte, corra pela parede, quando estiver de frente para a barra, salte em direção dela para se pendurar, gire e salte no trilho para cravar sua faca.

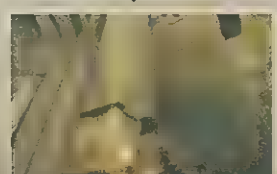
235/236 – Suba na plataforma que apareceu, corra pela parede até chegar nesta parte, corra novamente na parede para se pendurar na barra, suba, vire e salte na parede em frente, depois salte até o beiral adiante.

237 – Crave sua faca na parede, faça o movimento lateral e salte em direção da barra, depois suba na barra e salte até a madeira.

238 – Espere que o guarda fique de costas para pular na sacada adiante.

239 – Se pendure em cima do guarda para fazer o ataque invisível.

240 – Enfrente os guardas, após matar todos, crave a sua faca no buraco do chão, ganhe mais uma chance de voltar no tempo.



241 – Empurre o objeto até este canto para poder subir.

242/243 – Crave sua faca nos buracos da parede para chegar até o muro, desça para o outro.

244 – Mova primeiro a alavanca de cima na foto, em seguida a de baixo, após a mulher atravessar, mova novamente a alavanca de baixo.

245 – Retorne até o outro lado do muro e mova a alavanca, volte e mova a segunda alavanca novamente.

246 – Enfrente os cães, volte e mova a alavanca que está do outro lado do muro.

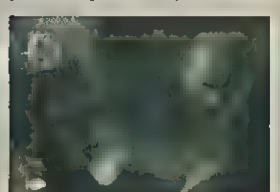
247 – Após a mulher atirar a flecha no sino, empurre até o trilho na parede, crave sua faca, seja rápido e passe pela porta.

248/249 - Siga em frente pelos beirais, crave a faca no buraco da parede, suba e salve seu progresso.

250 - Crave sua faca no trilho da parede e siga em frente pela porta.

251 - Se pendure na sacada, pule no beiral que está do outro lado, desça até a madeira que está embaixo e salte para madeira seguinte. Faça o ataque invisível no guarda.

252 - Mate o cão, siga em frente, corra pela parede para chegar até a plataforma.



253 - Use a câmera distante nesta parte, corra pela parede e salte em direção da barra para prender sua corrente, prenda a corrente na barra seguinte para chegar do outro lado.

254 - Corra pela parede e salte em direção da madeira. Faça o ataque invisível no guarda, depois mate os cães.

255 - Puxe o botão na parede, pule em cima dele e corra pela parede para saltar até a plataforma acima.

256 - Puxe o próximo botão, fique em cima dele, nesta parte, corra pela parede e use sua corrente nos lustres para chegar até as duas catapultas, depois faça o ataque invisível nos guardas.

257 - Em seguida corra pela parede, prenda sua corrente no lustre, salte para o outro lado para prender a corrente na barra, chegue na plataforma adiante.

258 - Depois corra pela parede para ficar no vão livre entre a parede e a estátua, use a corrente para chegar no vão seguinte, salte até a plataforma e corra pela parede para chegar na plataforma seguinte.

259 - Corra na parede para saltar na plataforma de cima, mate os guardas, siga em frente por este canto, corra pela parede e use a bandeira, em seguida salte em direção da barra, prenda a corrente para descer pela bandeira seguinte.

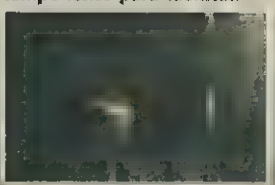
260 - Mate os inimigos e faça o combo que aparece na tela.

261 - Aperte o botão no piso, use o poder que deixa o tempo lento para atravessar pela porta.

262 - Aperte o botão no piso, deixe o tempo lento para passar pelas armadilhas e atravessar a porta adiante.

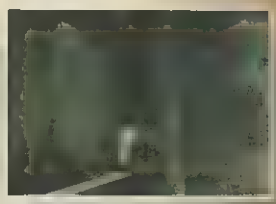
263 - Mova a alavanca até o final para drenar a água.

264 - Enfrente os inimigos, use o poder de deixar o tempo lento para facilitar.

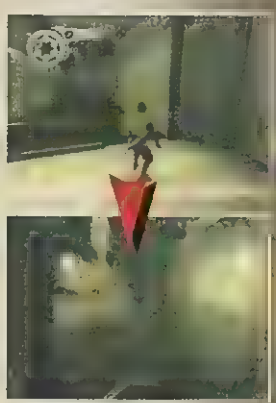


265 - Corra pela parede na vertical, salte em direção do pilar, gire e salte no próximo pilar, depois salte na plataforma de cima.

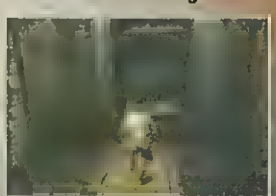
266 - Corra e salte em direção da barra, suba para a barra de cima e salte para as barras que estão do outro lado.



267 -Salte na entrada que está coberta por uma bandeira, siga pelas bandeiras para descer.



268/269 - Siga todo caminho até chegar em uma fonte de água e beba. Siga pelas armadilhas correndo pela parede, saltando de catapulta em catapulta, chegando nos pilares, seja rápido, suba um pouco, gire e salte no momento certo para não ser atingido pela armadilha, siga em frente até a luz para ganhar um aumento de energia.



270 - Retorne e aperte o botão no piso para abrir a porta.

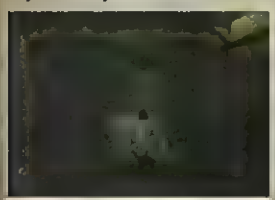
Prince of Persia The Two Thrones

271 – Suba novamente pelas barras até chegar no piso de cima.

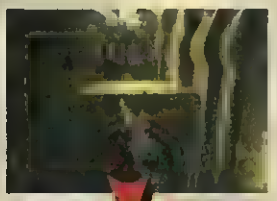
272 – Siga em frente, mova a alavanca para seguir adiante, desça pelas bandeiras.

273 – Use o trilho da parede para abrir a porta, faça o tempo ficar lento para atravessar. Siga em frente e salve seu progresso.

274 – Corra pela parede neste canto, pule em direção ao beiral, mova-se para o lado, suba e salte em direção do vão livre, desça e faça o ataque invisível.



275 – Empurre a caixa até o botão no piso, siga em frente.



276/277/278 – Suba por este canto, faça o ataque invisível em um dos guardas e mate os outros, depois empurre a caixa até este canto para poder subir.

279 – Salte até o buraco na parede, faça o movimento lateral para chegar nas catapultas, chegando do outro lado, faça o ataque invisível nos guardas.

280 – Crave a faca no trilho da parede e liberte a mulher.

281 – Empurre a caixa até um dos botões no piso, vá para cima do outro botão no piso e use o poder de deixar o tempo lento para passar pela porta.

282 – Siga em frente, suba a escada, crave sua faca no buraco da parede e pule no beiral para subir.

283 – Continue seguindo em frente pelas catapultas e beirais, salve o jogo.

284 – Olhe para baixo no canto, desça para o piso inferior.

285 – Corra pela parede, salte para o outro lado para chegar no beiral.

286 – Dê a volta na pilastra, use os buracos na parede.

287 – Salte no vão livre entre as paredes, desça e faça o ataque invisível no guarda.

288 – Crave sua faca no trilho da parede, deixe o tempo lento para passar pela porta.

289 – Suba pela parede, salte na madeira adiante e faça um ataque invisível no guarda, em seguida enfrente os outros guardas, após vencer todos, crave sua faca no buraco do chão.

290/291 – Puxe a caixa neste canto, empurre até o trilho na parede para cravar a faca, deixe o tempo lento para atravessar pela porta.

292 – Corra pela parede, use as catapultas, após a cena terminar salve seu progresso.

293 – Corra pela parede até o final, salte no beiral oposto, faça o ataque invisível no guarda.

294 - Após se transformar, salte em direção da barra, use sua corrente para chegar do outro lado.

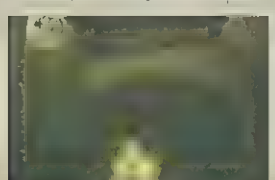
295 - Faça o combo que aparece na tela e mate os inimigos.

296 - Suba pelo beiral, siga em frente.

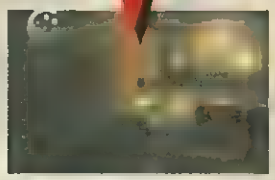
297 - Corra pela parede na vertical, aperte o botão e passe pela porta rolando.

298 - Use a câmera distante nesta parte, desça pela cortina, mate os inimigos.

299 - Pule no pilar, e depois no beiral oposto, siga em frente.

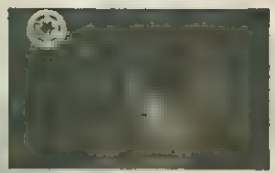


300 - Pule neste canto, de parede em parede, até se pendurar na varanda acima.



301/302 - Mova a alavanca, corra pela parede, salte em direção da barra, use sua corrente para chegar do outro lado.

303 - Siga em frente e pule a janela nesta parte, passe pelas armadilhas com cuidado.



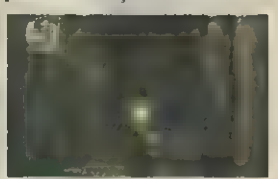
304 - Crave sua faca no buraco da parede, salte mais uma vez para se pendurar no beiral, suba e faça o ataque invisível nos guardas. Siga.

305/306 - Salve o jogo, siga em frente para enfrentar o chefe, acerte uns golpes nela até entrar em uma disputa de força, aperte o botão que aparece na tela repetidas vezes o mais rápido possível, após se transformar, use a barra e as madeiras para chegar do outro lado, quando for subir na plataforma onde está o chefe, use o poder que deixa o tempo lento, vá para cima do chefe e acerte-a com sua corrente, continue dando voltas no cenário até conseguir derrotá-la.

307 - Siga em frente pela porta que abriu, desça pela cortina, quando estiver quase no final dela, salte para o beiral oposto para não morrer.

308 - Siga em frente e passe pelo corredor de beirais. Mate os inimigos.

309 - Após matar todos os inimigos, use a câmera distante neste canto, corra pela parede e salte em direção da barra para prender sua corrente e chegar na madeira, siga em frente, mais adiante corra pela parede e use as catapultas para chegar na pilastra, mova-se e pule em direção da varanda.



310 - Passe pela janela, siga em frente.

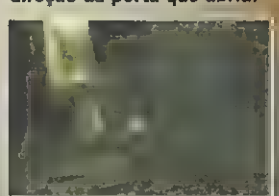
311 - Corra pela parede, salte em direção da barra, use sua corrente, desça pela corda, faça o ataque invisível no primeiro guarda, desça no momento certo, pegue o segundo guarda.

312 - Aperte o botão na parede, deixe o tempo lento para passar pela porta.

313 - Enfrente os inimigos adiante, siga em frente, quebre os cestos e caixas para rolar por baixo nesta parte.

314 - Siga em frente, salte por este canto.

315 - Nesta parte, suba em cima do objeto encostado, corra pela parede e salte em direção da varanda, mova a manivela, após soltar a trava do objeto, desça e puxe-o até o final do trilho no chão, suba na madeira do objeto, salte em direção da parede que fechou para se apoiar e saltar na direção da madeira que está acima, pendure-se e suba para saltar entre o vão livre, suba e faça o ataque invisível no guarda, mova a próxima manivela e salte em direção da porta que abriu.



316 - Siga em frente pelas catapultas.

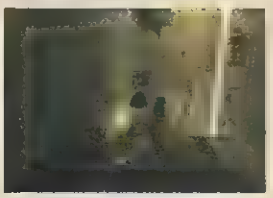
Prince of Persia The Two Thrones

317 - Corra pela parede e salte em direção da madeira, suba e salte em direção da corrente.

318 - Enfrente os inimigos, aperte o botão na parede, deixe o tempo lento para passar pela porta.

319/320 - Siga em frente, antes de chegar nos guardas, corra pela parede na vertical e pendure-se para chegar nos beirais acima, siga pelo caminho de cima para fazer o ataque invisível nos guardas.

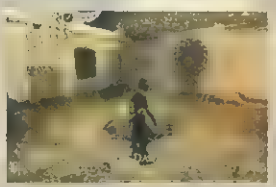
321 - Após matar os guardas, suba a escada, faça um salto em direção da parede oposta e salte novamente em direção da varanda, suba siga em frente pela madeira.



322 - Corra pela parede até o outro lado, use a câmera distante, desça pelos beirais na parede.

323 - Use as catapultas na parede para fazer o ataque invisível no guarda, use em seguida novamente para chegar do outro lado.

324 - Desça e enfrente os guardas, deixe o tempo lento para facilitar, mate todos e crave sua faca no buraco do chão.



325 - Após ganhar o poder Wind of Sand, faça o comando que aparece na tela, se quiser ativá-lo, consome dois espaços de energia, após isso aperte o botão na parede e deixe o tempo lento para atravessar pela porta. Obs: este poder te ajuda a enfrentar os inimigos mais difíceis de matar.

326 - Siga e empurre o cesto que está no canto até esta parede para poder subir.

327 - Suba pelos buracos da parede até chegar no topo, faça os movimentos laterais e os saltos, salve seu progresso.

328 - Pule na barra em frente, salte em direção do buraco na parede, siga pelo caminho de buraco em buraco, pendure-se no beiral para chegar do outro lado, siga em frente.

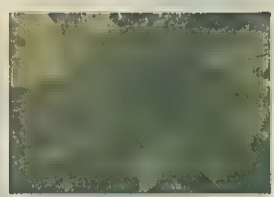
329 - Fique pendurado, espere o momento certo para subir, faça o ataque invisível no guarda.

330 -Salte para o beiral oposto para chegar até o coqueiro e descer.

331/332/333 -Após matar os inimigos, crave a faca no trilho da parede, retorne o caminho subindo pelo coqueiro e pendurando-se no mesmo beiral de onde você veio, faça a volta, siga em frente pelas plataformas que foram abertas.

334 - Salte em direção do beiral oposto, desça cravando sua faca no buraco.

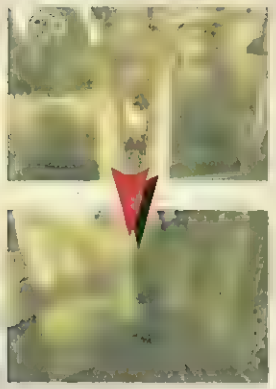
335 - Siga em frente pulando de madeira em madeira.



336 - Salte em direção da barra, suba e pule na barra de cima, gire para saltar e se pendurar na parede em frente.

337 - Pule em direção do coqueiro, siga pelo caminho

de buracos na parede para fazer o ataque invisível nos guardas, desça enfrente os restantes, após matar todos, crave sua faca no buraco do chão, ganhe mais um espaço de energia para o poder.



338/339 - Crave a faca no trilho da parede, suba pelo coqueiro e retorne, salte até a plataforma que abriu e siga em frente.

340 - Desça pelos beirais, salte em direção da barra e salte no beiral adiante.

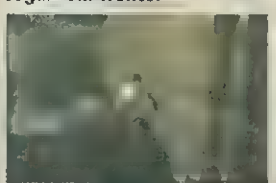
341 - Faça o ataque invisivel nos guardas e siga em frente.

342/343 - Role por baixo das pernas do chefe, acerte umas facadas em sua pernas pelas costas, quando ele virar de frente, role por baixo das pernas para acerta-lo pelas costas, assim ele não consegue te acertar, na hora em que ele estiver caído, corra em suas costas e acerte o ataque invisível para controlá-lo, siga em frente com o monstro, vá em direção das portas, evite colidir com as paredes, continue seguindo em frente até o final, salve seu progresso.

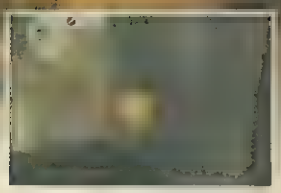
344 - Chegando no ponto de salvar, olhe para a parede da direita, passa rolando pela abertura para chegar em mais uma fonte de água, passe pelas armadilhas na hora certa, vá até a luz para ganhar um aumento de energia.

345 - Retorne, venha até este canto a esquerda, pule de parede em parede até chegar ao topo.

346 - Corra pela parede até o beiral, pule e desça pela escada, pule no beiral, depois pule na barra para seguir em frente.



347 - Após matar o guarda, empurre o cesto até este canto, corra pela parede até chegar entre as duas paredes próximas, salte de parede em parede até chegar no topo, faça o ataque invisivel no guarda.



348 - Aperte o botão na parede, use as catapultas para chegar no beiral.

349 - Pule de parede em parede até chegar no topo.

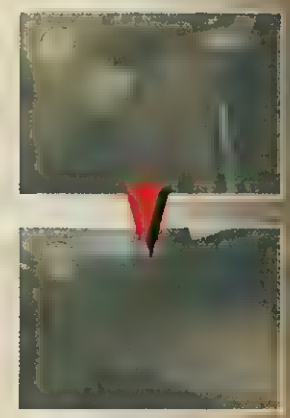
350 - Use a câmera distante nesta parte, corra pela parede, use as catapultas para chegar do outro lado.

351 - Desça pela corrente, espere o momento certo para atacar o guarda, use o trilho na parede e siga.

352 - Corra pela parede, prenda a corrente no lustre, desça pela bandeira, salte em direção da barra, use a corrente, mate os inimigos e crave a faca no trilho para prosseguir.

353 - Corra pela parede, use as catapultas e no final use a corrente na barra para chegar do outro lado. Mate os inimigos.

354/355 - Corra pela parede até o outro lado, crave a faca no trilho, retorne pela madeira, suba na plataforma, corra na parede e salte em direção da próxima plataforma para se pendurar, suba, coloque a câmera distante, siga em frente pelas barras.



356/357 - Puxe os dois botões na parede para seguir.

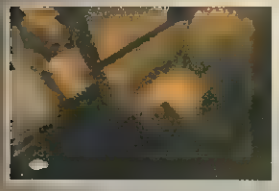
358 - Voltando ao normal, suba pela plataforma para seguir adiante.

359 - Pule nas barras, depois na madeira e na corrente, desça e espere o momento certo para atacar os guardas, após matá-los, crave sua faca no buraco do chão.

Prince of Persia The Two Thrones

360/361 – Siga em frente por este caminho, passe por cima dos blocos que esmagam, deixe o tempo lento, tome cuidado com as laminas na parede, salve seu progresso, crave a faca no trilho da parede e siga em frente.

362 – Suba pelo cajado da estátua, pule na plataforma, salte nas plataformas abaixo.



363 – Use a câmera distante nesta parte, corra pela parede, faça saltos de parede em parede para alcançar o beiral, em seguida pule na madeira e na plataforma em frente.

364 – Nesta parte faça a seguinte combinação nas alavancas:

1) mova a alavanca com a seta circular para esquerda, crave a faca no trilho;
2) mova a alavanca com a seta para direita, crave a faca no trilho;
3) mova a alavanca com seta circular para esquerda e crave a faca no trilho;
4) mova alavanca com a seta para direita, crave a faca;
5) mova a alavanca com seta circular para direita, crave a faca;
6) mova a alavanca com a seta para esquerda, crave a faca;
7) mova a alavanca com seta circular para direita, crave a faca;
8) mova a alavanca com seta para direita, crave a faca;
9) mova a alavanca com seta circular para direita, crave a faca;
10) mova a alavanca com seta para direita, crave a faca;
11) mova a alavanca com seta circular para esquerda, crave a faca;
12) por último mova a alavanca com seta para a direita, crave a faca para acontecer uma cena.

365 – Controle os cavalos, cuidado com os inimigos, evite colidir com as paredes e obstáculos, quando outra carroça estiver te empurrando, empurre para o lado oposto até faze-la se chocar contra a parede, desvie dos obstáculos, depois no fim você irá enfrentar dois guardas, ataque o guarda que está armado com uma espada, quando o guarda com machado for lhe atacar, role para os lados para escapar, no momento em que o guarda com machado estiver com sua arma cravada no chão, ataque-o pelas costas até aparecer o sinal na tela para fazer o ataque invisível, execute o comando sem errar e repita o mesmo esquema até conseguir matá-los, após a cena acontecer, mate os inimigos para passar pela porta, siga em frente e salve seu progresso.

366 – Siga pela entrada do palácio, corra pela parede e use a catapulta para chegar até o beiral, em seguida, pule no vão livre entre as paredes, suba e salte para o outro lado, mova a alavanca.

367 – Desça pela cortina, e quando estiver quase no final da cortina, salte para o espaço quebrado na parede, se pendure e mova-se para os lados.

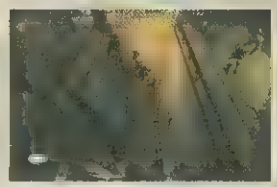
368 – Corra na parede e salte em direção do beiral, suba e enfrente os guardas.

369 – Corra na parede e salte em direção da barra no centro, gire e crave a faca no buraco da parede, em seguida corra pela parede em direção na varanda.

370 – Se pendure na varanda, crave a faca no buraco, use a câmera distante para visualizar onde você deve ir, seja rápido e salte entre as paredes para cravar a faca antes que a plataforma feche.

371 – Mova-se para o lado, salte em direção da barra, salte de barra em barra até chegar na varanda, enfrente as mulheres, após derrotá-las, pegue sua arma, está arma não perde a lâmina, fique com ela. Em seguida mova a alavanca para seguir.

372 – Suba até a varanda, crave a faca no buraco da parede, se pendure e salte para o outro buraco, use a câmera distante, corra pela parede até a plataforma, em seguida salte até o beiral em frente.



373 – Pule de parede em parede até se pendurar na varanda, mova-se para o lado e salte nas costas do guarda para fazer o ataque invisível.

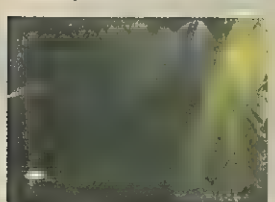
374 – Use a câmera distante para correr pela parede e saltar em direção da barra no centro, salte em seguida na próxima barra, suba nela para saltar em direção do buraco na parede, faça o movimento lateral para

chegar até o beiral, siga em frente, salte até a varanda e mate os inimigos, depois salte em direção do elevador.

375/376 – Enfrente as mulheres, após derrota-las, mova a alavanca, use a câmera distante para subir por este canto.

377 – Siga pelos buracos na parede, suba no piso acima, use a câmera distante para prosseguir, corra pela parede no momento certo, crave sua faca no buraco e aguarde para corre pela parede novamente, desça pela cortina, salte em direção da madeira, dê a volta no beiral e desça pelo vão livre entre as paredes.

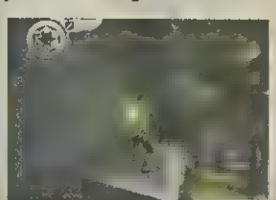
378 – Crave a faca nos buracos da parede até chegar neste beiral, mova-se e solte para descer.



379 – Use a câmera para seguir em frente nesta parte, salve seu progresso.

380/381/382 – Siga em frente pelos beirais, após a cena acontecer, corra pela parede e salte em direção da barra no centro, desça e faça o ataque invisível nos guardas.

383/384 – Corra pela parede e crave sua faca no buraco, aguarde o momento certo para passar pela plataforma que se move, deixe o tempo lento para facilitar, salte e corra em direção da barra, suba de barra em barra até chegar na madeira no topo. Lá, salte em direção do galho, gire e salte em direção da plataforma seguinte.



385 – Corra pela parede para chegar nos beirais adiante.

386 – Desça pelo vão livre e faça o ataque invisível nos guardas, após matar os guardas, crave sua faca no buraco do chão.

387 – Continue em frente pelos buracos na parede, nesta parte, deixe o tempo lento, salte de parede em parede até alcançar o beiral, aguarde novamente para pular e continuar subindo.

388 – Mova-se pelo beiral até chegar no vão livre, desça e faça o ataque invisível no guarda.

389 – Corra pela parede neste canto para chegar até o beiral, mova-se para o lado e salte na barra, gire e salte no beiral de cima, mova-se para saltar na varanda, siga em frente e salve seu progresso.

390 – Siga em frente pelo vão livre na parede, tome cuidado com as armadilhas, continue em frente, passe pela série de armadilhas.

391 – Aqui, faça a seguinte seqüência nas alavancas:
1) Alcance a alavanca mais distante da entrada e levante-a ACIMA.
2) Alcance a alavanca mais próxima a porta e levante-a ACIMA DUAS VEZES.
3) Alcance a alavanca mais distante e traga-a PARA BAIXO.
4) Alcance a alavanca média e levante-a ACIMA.
5) Alcance a alavanca mais distante e levante-a ACIMA.
6) Alcance a alavanca média e traga-a PARA BAIXO.
7) Alcance a alavanca mais próxima e traga-a PARA BAIXO.
8) Alcance a alavanca média e levante-a ACIMA DUAS VEZES.
9) Alcance a alavanca mais próxima e levante-a até resolver este enigma.
Obs: use as plataformas e beirais para alcançar e descer das alavancas.

392 – Siga em frente, corra pela parede e use sua corrente para alcançar as plataformas, desça pela corrente mais adiante, tome cuidado para não cair junto com a madeira abaixo.

393/394 – Pegue energia nos vasos, siga em frente pelas madeiras, desça e continue correndo pela parede usando sua corrente.

Prince of Persia The Two Thrones

395 – Após enfrentar os inimigos, corra pela parede até a plataforma adiante, repare no canto à um vão livre entre a rocha, desça por ele e mate os inimigos.

396 – Siga em frente pela barra usando sua corrente.

397 – Continue seguindo em frente pelas barras e lustres, neste despenhadeiro, vá pelo beiral no canto para prosseguir.

398 – Siga em frente correndo pelas paredes para alcançar as plataformas, deixe o tempo lento para enfrentar os inimigos.

399 – Venha até a beira da madeira, pule no vão livre entre as paredes e desça.

400 – Pegue energia nos vasos, siga em frente pela serie de armadilhas, cuidado com os beirais que caem, seja rápido, salte de beiral em beiral na hora certa.

401 – Deixe o tempo lento nesta parte para passar pelas armadilhas.

402 – Se pendure antes que o piso ceda, mova-se salte para o beiral oposto e desça.

403/404 – Cuidado nesta parte, deixe o tempo lento, corra pela parede na hora certa para não ser acertado pelas flechas, no final da corrida use a catapulta para chegar no beiral oposto, suba para o beiral de cima, salte para o outro lado para se pendurar, move-se e passe pelas armadilhas seguintes.

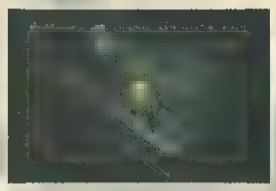
405 – Deixe o tempo lento, corra pela parede na vertical, se pendure, mova-se para puxar o botão na parede com sua corrente, pule no botão, em seguida no beiral da parede, se pendure, mova-se e passe pelas armadilhas seguintes, aperte o botão no piso para seguir em frente.

406/407 – Mate os inimigos, aperte o botão que aparece na tela para quebrar a rocha e seguir em frente, salve seu progresso.

408 – Siga e pule de plataforma em plataforma, use a parede para alcançar as plataformas que estão distantes. Mate os inimigos invisíveis.

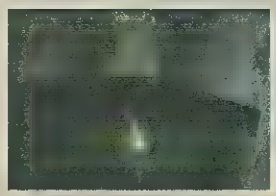
409 – Suba por este canto, pule de parede em parede para chegar ao andar de cima.

410 – Siga em frente pelo andar de cima, pule nas plataformas que estiverem no escuro, siga adiante por elas e salve seu progresso, depois aperte o botão no chão para prosseguir.



411 – Siga em frente pelos beirais no canto da parede.

412 – Pule nas barras e use os buracos na parede para subir.



413 – Quebre a parede com pedras, mate os inimigos e siga em frente para salvar seu progresso.

414 – Pule do outro lado, quebre a parede de pedra, siga em frente.

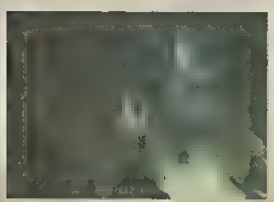
415 – Deixe o tempo lento para passar pelas armadilhas.

416 - Siga em frente pelos beirais, suba para o andar de cima.

417 - Quebre a parede de pedras, mate os inimigos, depois corra pela parede para chegar até o vão livre, suba e siga em frente pelos buracos na parede e barras.

418/419 - Use o trilho na parede, em seguida deixe o tempo lento para correr pela parede e saltar nas plataformas que se movem.

420 - Use o próximo trilho na parede, desça pelos beirais que se moveram, quebre a parede de pedra e siga em frente pelos buracos na parede.



421 - Continue seguindo em frente pelas barras.

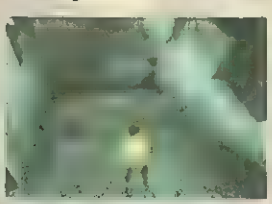
422 - Desça pelo vão livre entre as paredes, mate os inimigos.

423 - Continue indo em frente pelos buracos na parede até chegar no topo.

424 - Pule nos pilares e siga em frente.

425 - Quebre a parede de pedra e siga em frente, corra pela parede, crave a faca no buraco, faça o movimento lateral, salte no beiral oposto, suba pelo vão livre entre as paredes.

426 - Deixe a câmera distante nesta parte para pular de parede em parede até chegar em cima.



427 - Deixe o tempo lento para passar pelas armadilhas, use os buracos na parede para subir, salve seu progresso.

428 - Crave a faca no trilho da parede e siga em frente.

429/430/431/432 - Mate os inimigos, quando tiver uma folga, corra pela parede na vertical e crave a faca no buraco, mova-se e pule na madeira, salte até a barra para chegar na varanda, dê a volta, pule na madeira para chegar no buraco da parede, faça o movimento lateral para acionar o botão, passe pela porta com o tempo lento, salve seu progresso.

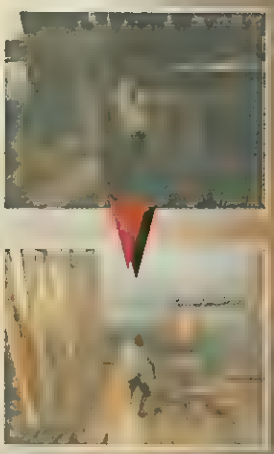
433 - Siga em frente pelas barras e beirais, salve novamente seu progresso.

434 - Corra pela parede para alcançar a barra, gire e salte na plataforma adiante.

435 - Continue subindo pelos beirais.

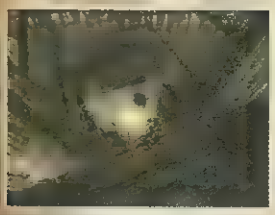
436 - Chegando na parte de cima, corra pela parede em direção da próxima barra, em seguida salte no vão livre entre as paredes, desça e continue pela madeira.

437 - Salte até a plataforma onde está o guarda e faça o ataque invisivel.



438/439 - Mova a alavanca, suba pelos beirais e madeiras, mova a alavanca superior.

Prince of Persia The Two Thrones



440 – Salte para o outro lado do elevador, puxe a caixa e coloque de baixo do buraco na parede para poder alcançar, siga em frente.

441 – Corra pela parede, salte no pilar em seguida salte no buraco da parede e siga em frente.

442 – Suba nas barras para saltar na barra seguinte.

443 – Continue subindo, nesta parte espere o momento certo para correr pela parede e usar as catapultas, deixe o tempo lento para passar pelas próximas armadilhas, siga em frente e salve seu progresso.

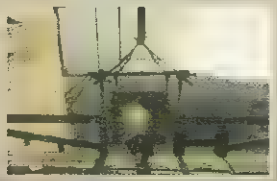
444 – Crave a faca no trilho da parede e siga em frente.

445 – Mate os inimigos, siga em frente pelos buracos na parede, use as catapultas e se agarre no pilar, gire e salte na plataforma adiante, mova a alavanca e suba para o andar superior pelas madeiras.

446 – Puxe a caixa, leve até o outro elevador.

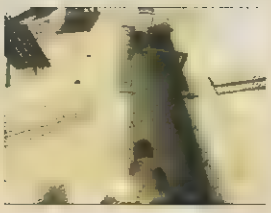
447 – Mova a alavanca para fazer a caixa subir.

448 – Suba pelas barras até o último andar da plataforma.

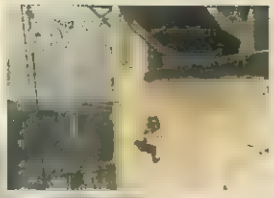


449 – Empurre a caixa até o próximo elevador e suba pelo beiral na parede.

450 – Corra pela parede e salte em direção do elevador que foi erguido.



451 – Salte na plataforma adiante e suba por esta parede.



452 – Siga pelos buracos na parede e pelas barras.

453 –Nesta plataforma, use a câmera distante para revelar a entrada secreta que está embaixo, siga por ela para chegar até a fonte de água, passe pela serie de armadilhas, deixe o tempo lento, chegando na luz, você ganhará um aumento de energia.

454 – Retorne e pule na plataforma adiante.

455 – Deixe o tempo lento e siga em frente.

456 – Nesta parte com três serras na parede, observe o movimento das serras, passe correndo na hora certa, não use o poder de deixar o tempo lento, use as catapultas até chegar no buraco da parede.

457 – Continue seguindo em frente, suba pelos buracos na parede, mate os guardas com o ataque invisível.

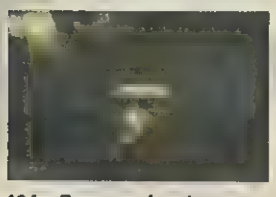
458 – Corra pela parede para chegar no beiral, desça para a plataforma abaixo, siga em frente correndo pelas paredes para chegar na plataforma seguinte.

459 – Mate os inimigos, siga em frente salte até a plataforma no centro, empurre a caixa até o elevador.

460 – Salte na plataforma do outro lado, salte novamente na plataforma acima, mate os inimigos.

461 - Salte na barra e salte em direção da alavanca, mova-a para deslocar a caixa.

462/463 - Siga pela madeira e salte na plataforma adiante, suba na varanda e mate os inimigos, em seguida vá pela madeira, deixe o tempo lento e ataque os guardas pelas costas.



464 - Puxe a caixa de um elevador para o outro.

465 - Salte de um elevador para o outro, salte na varanda em frente e mate os inimigos.

466 - Continue subindo pelos beirais, salte no pilar, em seguida nos buracos da parede, mova-se até chegar nos guardas, mate-os e siga em frente pelos buracos na parede.

467 - Dê a volta nas madeiras para chegar do outro lado.

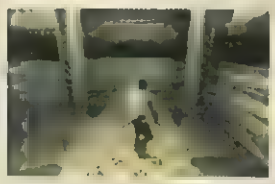
468 - Use a catapulta na parede para chegar até o pilar, suba e siga em frente pelo beiral, salve seu progresso.

469 - Siga em frente correndo pela parede, crave a faca no buraco, salte nos beirais e siga em frente pelos buracos na parede.

470/471 - Vá até a beirada da madeira, salte nas barras, siga em frente, na parte do beiral que se move, deixe o tempo lento para atravessar.

472 - Use a barra para chegar do outro lado, suba pelas escadas, salve seu progresso.

473 - Aperte o botão no final da varanda, deixe o tempo lento para atravessar pela porta.



474 - Quebre a parede nesta parte, siga em frente até chegar no elevador.

475/476/477/478 - Chegando no chefão final, espere o momento que ele vier pra cima, quando for lhe atacar, role para os lados e contra ataque com o botão de golpe forte, após ouvir ele defender o ataque, role novamente, quando ele se afastar, preste atenção nos pilares que ele arremessa, role para o lado oposto ao pilar para não ser atingido, após acerta-lo varias vezes, ele irá mudar de estratégia, neste momento, tome cuidado com os blocos, corra até o pilar que está nas costas do chefe, faça uma corrida na vertical para acerta-lo com uma seqüência de ataques rápidos, não erre os golpes, continue correndo no pilar para acerta-lo, após concluir três seqüências, ele irá para o alto, preste atenção nos blocos que estão suspensos, corra no pilar para subir no primeiro bloco, siga de bloco em barra, tome cuidado para não ser acertado pelos disparos, seja rápido para chegar até o topo, quando estiver no topo faça o ultimo ataque no chefão.

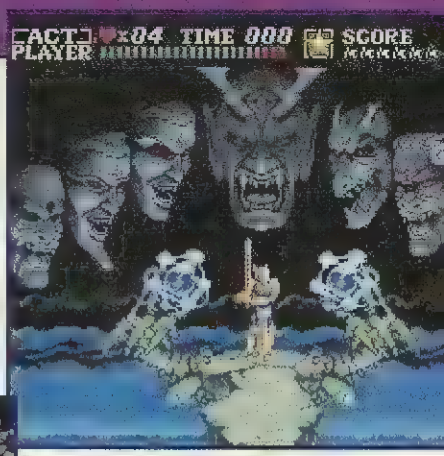
479 - Este é o final normal, se você conseguir o final real continue o detonado.

480 - Neste parte ataque o sombra, depois vai haver uma seqüência de plataformas para pular, não se preocupe em cair, se você errar o salto não morrerá, continue seguindo de plataforma em plataforma, ataque o sombra quando estiver cara a cara, siga em frente pelas plataformas até ver o final real.

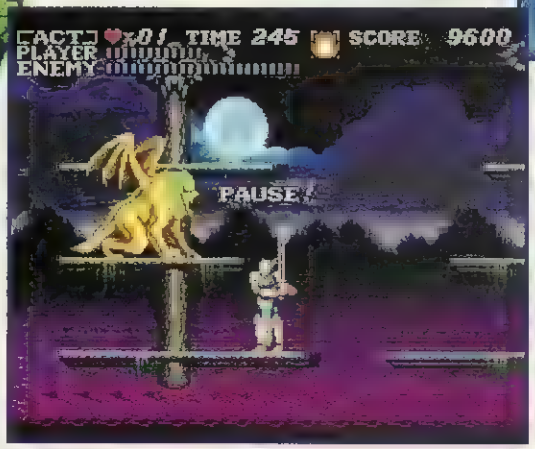
481/482 - Fim.

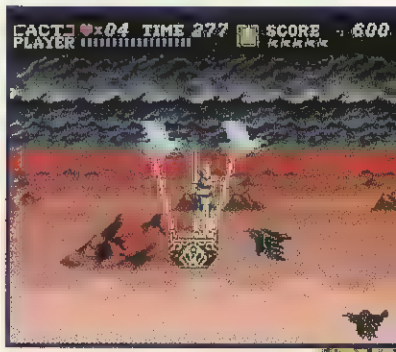
ActRaiser

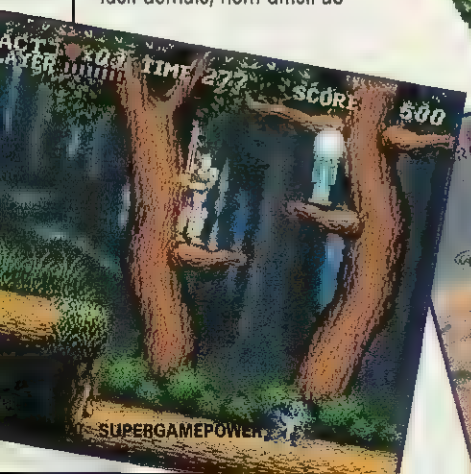
uma das melhores trilhas sonoras de todos os tempos

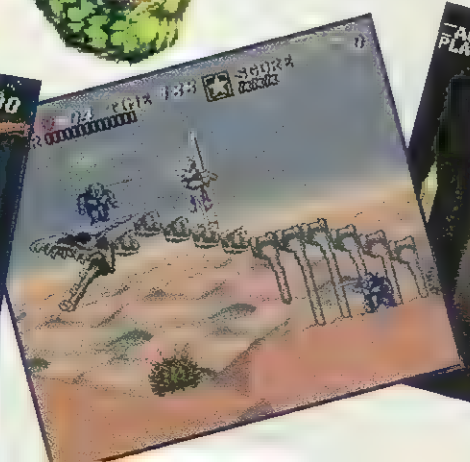


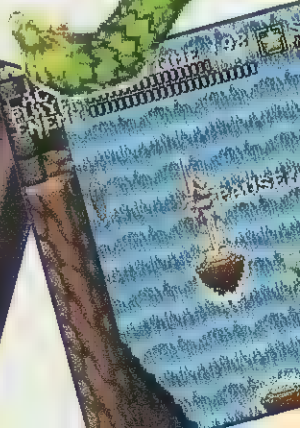
O Super Famicom, nome do Super NES no Japão, foi lançado em 22 de novembro de 1990, mas antes de virar o ano já estava com um clássico que ficaria marcado como uma das melhores trilhas sonoras de todos os tempos. Esse jogo é ActRaiser, desenvolvido pela Quintet e distribuído pela então Enix em 16 de dezembro. O título inovou por misturar partes de ação em plataforma com combate de espadas e de simulação que lembrava um Sim City ou Populous bem simplificado, mas em vez de ser um prefeito, o jogador era um deus. Assim, com a ajuda dos poderes celestiais ajudava os humanos explorarem novos territórios, fazer chover para ajudar na colheita e assim por diante. Assim, a população crescia assim como a fé de seu povo, e o deus retomava parte de seu poder celestial, tomado pelos guardiões do demônio Tanzra. Depois, era hora de enfrentar esses inimigos para libertar de vez as regiões. Com a ajuda de um anjo, o jogador espantava os demônios. As fases de ação eram muito equilibradas, nem fácil demais, nem difícil ao extremo. Na verdade, mantinha um desafio constante. Além da espada, o deus também tinha a opção de usar magias. Depois que todos os seis guardiões serem derrotados, a fase de Tanzra, Death Heim, aparecia no meio do oceano. O título tinha uma estrutura inteligente, misturando elementos e com bom visual e projeto de fases, mas o grande destaque era mesmo a trilha sonora composta por Yuzo Koshiro, um dos mais importantes músicos da indústria de videgames, tanto que seu nome foi creditado na tela-título de jogos como The Super Shinobi, para Mega Drive, um fato inédito até então. As músicas de ActRaiser são considerados um dos melhores de Super Nintendo e de todos os tempos, misturando elementos clássicos com sonoridades mais modernas, como baixo elétrico e bateria. A tecnologia sonora tinha um nível altíssimo para um jogo que foi lançado logo depois da estréia do videogame. O choque foi tanto que, reza a lenda, a Square reprogramou do zero a tecnologia sonora de Final Fantasy IV, apesar de " título estar praticamente pronto. O CD com as trilhas sonoras de ActRaiser é considerado um dos mais memoráveis de todos os tempos e o próprio compositor regeu uma orquestra em 2004 na Symphonic Game Music Concert que se realizou na cidade alemã de Leipzig. O game teve uma continuação em 1993, com ActRaiser 2, que eliminou as fases de simulação. Apesar de bons gráficos e sons, não teve o mesmo prestigio do original.











EDITORA OPTION
SUPER GAMEPOWER

ANO 11 - Nº 129

REDAÇÃO

Editora
Karen Colosso
karen@sgponline.com.br

Arte
Editora Option Studio

Assistente Editorial
Akira Suzuki

Secretária de Redação
Paula Antônia

Colaboradores
Yuri Bumussi e Mauricio Pancheri.

PUBLICIDADE

Profit Comunicação
Luiz Fernando
(0xx11) 5579-1370

Editora Option Ltda.

TODOS OS ARTIGOS E ANÚNCIOS AQUI PUBLICADOS SÃO DE RESPONSABILIDADE DE SEUS AUTORES. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. PROIBIDA A CÓPIA OU REPRODUÇÃO (PARCIAL OU INTEGRAL) DAS MATÉRIAS, TRANSCRIÇÕES E FOTOS AQUI PUBLICADAS.

A REVISTA *SUPERGAMEPOWER* ESTÁ SENDO EDITADA PELA EDITORA OPTION, SOB LICENÇA DA EDITORA NOVA CULTURAL.

P O O L
editora

Conselheira
Lúcia Machado

Conselho de Jornaleiros
José Antônio Mantovani,
Ruy Mendonça e Waldir Amado

Publicidade e Novos Negócios
Alessandra Machado
(Lelê) lele@lmx.com.br
Lilian Neves - lilian@lmx.com.br

Impressão: Plural Gráfica

Distribuição: Dinap
Publicação Mensal
Distribuição Nacional
Central de Atendimento
(11) 3865.4949

Pool Editora, uma Empresa
do Grupo LM&X
Rua Cardoso de Almeida, 60 cj. 162
Tel. 11 3865-4949
Perdizes São Paulo SP 05013.000
pooleditora@lmx.com.br
LM&X Ltda.

SUPER GAMEPOWER

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER
Da Edição nº 91, em diante, peça os exemplares pelo telefone (011) 6335-3080

EDIÇÃO 128

Need for Speed: Most Wanted e The Chronicles of Narnia **(PS2, XBOX, GC e PC);** The Matrix: Path of Neo **(PS2, XBOX e PC);** Tony Hawk's American Wasteland, Call of Duty 2: Big Red One e 007 From Russia With Love **(PS2, Xbox e GC);** Soul Calibur III e Socom 3: US Navy Seals **(PS2);** Pokémon XD: Gale of Darkness **(GC)** Grand Theft Auto: Liberty City Stories **(PSP)** Gunstar Super Heroes, Driv3r **(GBA).**

EDIÇÃO 127

Ultimate Spider-Man **(PS2, XBOX, GC, PC e GBA);** Fifa Soccer 06, X-Men Legends II: Rise of Apocalypse **(PS2, XBOX, GC e PC) (GC);** Evil Dead Regeneration, Indigo Prophecy e The Suffering: Ties that Bind **(PS2, Xbox e PC);** Armored Core: Nine Breaker, Radiata Stories, We Love Katamari, Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi **(PS2);** Castlevania: Dawn of Sorrow **(DS)** Mario SuperStar Baseball **(GBA).**

EDIÇÃO 126

Darkwathc, 187 Ride or Die, Outlaw Tennis **(PS2 e XBOX);** Harvest Moon: Another Wonderful Life, Geist **(GC);** Nintendogs **(DS);** Dragon Ball GT: Transformation, Sigma Star Saga **(GBA). Especial Circuito Aberto:** Tokio Game Show 2005: Metal Gear Solid 4, Baten Kaitos 2, Onimusha: Dawn of Dreams, Resident Evil 4, Siren 2, Shadow of the Colossus, Xenosaga I & II.

EDIÇÃO 125

Delta Force: Black Hawk Down **(PS2 e XBOX);** Fatal Frame III, Sengoku Basara, Makai Kingdom: Chronicles of the Sacred Tome **(PS2);** Shaman King: Master of Spirits 2, Charlie and the Chocolate Factory, Dynasty Warriors Advance **(GBA). Pré-estréia:** Final Fantasy VII: Dirge of Cerbeus, The Warriors, Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga 2 **(PS2);** Rumble Roses XX **(XBOX 360).**

EDIÇÃO 124

O quarteto Fantástico **(PS2, XBOX, GC, PC e GBA);** A Fantástica Fabrica de Chocolate **(PS2, XBOX, GC e PC);** Arc The Lad: End of Darkness **(PS2);** Juiced **(PS2, XBOX e PC);** Riviera: The Promissed Land; Fire Emblem: The Sacred Stones e Herbie: Meu Fusca Turbinado **(GBA). Pré-estréia:** Winning Eleven 9 **(PS2);** Prince of Persia: Kindred Blades **(PS2, XBOX, GC e PC).**

EDIÇÃO 123

Killer 7 **(PS2 e GC);** Batman Begins **(PS2, XBOX, GC e GBA);** Grand Theft Auto: San Andreas **(XBox e PC);** Psychonauts **(PS2, XBox e PC);** Yuyu Hakusho Forever **(PS2);** Madagascar **(PS2, XBox, GC, PC e GBA);** Mega Man Zero 4 **(GBA). Pré-estréia:** Metal Gear Solid 3: Subsistence **(PS2);** Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects **(PS2, PSP, XBOX e GC).**

DETONADOS

Edição 128 - Resident Evil 4 (PS2 e GC); Shadow of the Colossus (PS2) e The Warriors (PS2 e XBox)

Edição 127 - Mortal Kombat: Shaolin Monks; Burnout Revenge (PS2 e XBox) e Genji: Dawn of the Samurai (PS2)

Edição 126 - Sengoku Basara, Inuyasha: Feudal Combat e The Incredible Hulk: Ultimate Destruction (PS2, XBox e GC)

Edição 125 - Wining Eleven 9 (PS2), Quarteto Fantástico (PS2, XBox, GC e PC) e Final Fantasy IX (PSX)

Edição 124 - Destroy All Humans! (PS2 e Xbox), Conker: Live & Reloaded (XBox) e Killer 7 (PS2 e GC)

Edição 123 - Medal Of Honor: European Assault (PS2, GC, Xbox e PC) e Haunting Ground (PS2)

Edição 122 - Splinter Cell: Chaos of Theory (PS2, XBOX, GC e PC))

Edição 121 - God of War (PS2); Tekken 5 (PS2); Devil May Cry 3 (PS2); StarFox: Assault (GC)

Edição 120 - Mercenarius (PS2, XBOX) e Resident Evil 4 (GC)

Edição 119 - Viewtiful Joe 2 (PS2, GC) e Metroid Prime 2: Echoes (GC)

Edição 118 - Metal Gear Solid 3: Snake Eater (PS2); Grand Thef Auto: San Andreas (PS2); Prince Of Persia: Warrior Within(PS2, GC, Xbox e PC)

Edição 117 - Tony Hawk's Underground 2 (PS2, GC, Xbox e PC); SI2: Band of Thieves (PS2)

Edição 116 - Resident Evil: Outbreak File 2 (PS2); MegaMan X: Command Mission (PS2 e GC)

Edição 115 - Mulher-Gato (PS2, GC e Xbox); Final Fantasy I (PlayStation e GBA); Final Fantasy II (PlayStation e GBA)

Shopping SGP

Coloque o seu anúncio com preços promocionais. Se você não tem o seu módulo, nós montamos. Ligue e consulte!

Novo tel.: 0xx11 6335-3080

PANDA PRESENTES ELETRÔNICOS

Morumbi

Assistência Técnica de Video Game em geral e Vendas

Tel.: (11) 3743-2180

1 - Av. Dr. Guilherme Dumont Villares, 1210 loja 13 - Shopping Open Center - Portal do Morumbi
2 - Rua Joaquim Nabuco, 67 - lj. 05 - Brooklin

PLANET GAMES

- Todos os consoles e acessórios
- Assistência técnica
- Despachamos via Sedex para todo Brasil

Financiamos em até 12x no cheque ou carnê

Compre através do site
www.planetshopping.com.br
contato@planetshopping.com.br

Fone:(11) 6987-2641/6949-5195
Av. Mendes da Rocha, 95 - Vila Sabrina - São Paulo - SP

ROCK LASER GAMES

COMPRA • VENDA • TROCA • FINANCIA
ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

SEDEX PARA TODO BRASIL

Nintendo 64 + 1 Controle R$ 99,00
GameCube Prata R$ 499,00
Controle PS2 Original R$ 65,00
Nintendo DS Consulte
PSP Consulte
PlayStation Slim R$ 599,00
Matrix - Destravamento R$199,00
Memory Card Original R$ 65,00

PAGAMENTOS EM CHEQUE EM ATÉ 13 VEZES

(11) 6631.9979 (11) 6954.4332 (11) 6425.0482
Av. GUILHERME COTCHING, 1808 - Vila Maria - São Paulo - SP

CRAZY GAMES & net

LAN HOUSE - INTERNET
Venda e Locação de Games
Mais de 400 jogos de PS2 e GameCube para locação
Av. Miguel Estéfano, 240 - Saúde - SP
a uma quadra do Metrô Saúde
Tels.: (0xx11) 578-6353 - 5072-6847

SETGAMES

PS2 XBOX

R. Min. Jesuíno Cardoso
Nº 498 - Vila Olímpia
FONE: (0XX11) 3842-7185

WONDER GAMES

Compra, venda e troca

Venda de console, jogos e acessórios em geral

PS2 - PSOne - GameBoy Advanced
Super Nintendo - Nintendo 64
Gameboy Color - Xbox

ENTREGAMOS VIA SEDEX

Assistência Técnica

Destravamento: PS2 - PSOne - Xbox - Saturn

Aceitamos todos os cartões de crédito e parcelamos em até 12 vezes pelo cartão e até 15 vezes pela financeira

R. José Bonifácio, 176 - Loja 07 - térreo
Fone: (11) 3106-2612 - Fax (11) 3105-2797

KARATE

DE COMBATE SEIWAKAI

Aulas de Karate e Kick-Boxing Ministradas pelo Prof. Edivan Souto Vice Campeão Mundial de Categorias e Campeão Internacional

NOVO ENDEREÇO

Av. Pedro Bueno, 1254 - Aeroporto
Fone.: (011)5031-0874

KLS GAMES

Trabalhamos com toda a linha de consoles de última geração, acessórios para todos os sistemas e o maior acervo de jogos.
Temos os menores preços do Brasil!

SEDEX para todo o Brasil

Parcelamos as compras em ate 12X pela financeira
Losango

Tel.: (0xx44)3423-6661
ou (0xx44)9965-7353
R. Antonio Felipe, 1084 - Centro Paranavaí - PR
E-mail: klsgames@klsgames.com.br

Entre em nosso site e confira agora mesmo os melhores preços em games e as últimas novidades
www.klsgames.com.br

SUPER GAMEPOWER

Para anunciar ligue
(0xx11) 6335-3080

PP Games

Venda de Aparelhos, Jogos e Acessórios Somente Originais

Tudo o que você precisa, você encontra aqui!!!

VISA · VISA Electron · Diners Club International · REDE SHOP

VIA PARQUE shopping

Av. Ayrton Senna, 3000 - Stand 23 - Via Parque Shopping - Barra - RJ

Tel.: (021) 2421-9099